
INCLUYE
superguía
+ supertrucos
TENCHU: LA IRA DEL CIELO (PS2)
SÓLO
2,50 €
núm. 131 mayo 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
¡CONCURSOS!
VEXX
SCOOBY DOO
ENTER THE MATRIX
Nos adentramos en las versiones GC y PS2 del título de Shiny.
¡EXCLUSIVA!
JAK II
RENEGADE
Te presentamos la esperada segunda parte de Jak & Daxter
TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Nuevas imágenes e información del regreso de la diva virtual más aclamada de la historia.
PS2 ON-LINE:
- ASÍ SERÁ EL JUEGO EN RED EN LA CONSOLA DE SONY.
- LOS PRIMEROS TÍTULOS ON-LINE DE PLAYSTATION 2.
8 420565 037006 00131

motogp

1 APELLIDOS
NIETO

2 NOMBRE
FONSI

3 FECHA/LUGAR DE NACIMIENTO
02.12.1978
ESPAÑA

4 EXPEDIDO POR EL JEFE DE TRÁFICO
ML
EL: 30.04.2003
EN: MADRID

5 NÚMERO
8.995.625.42

8 RESIDENCIA
CALLE DEL SOL 22
28084 MADRID

7 FIRMA DEL TITULAR

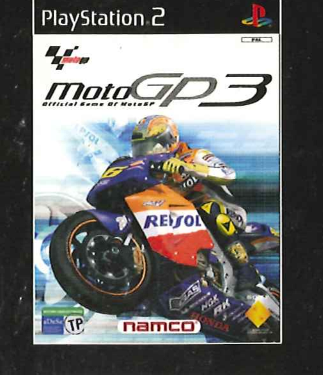
2

CATEGORIAS DE VEHÍCULOS PARA LOS CUALES ES VÁLIDO EL PERMISO			DESDE
GP3			30.04.03
A	A1	≤ 125 cc ≤ 11 kw	********
		≤ 25 kw ≤ 0,16 kw/kg	********
			********
B	B	≤ 3.500 kg ≤ (1 + 8 h)	********
C	C1	≤ 7.500 kg	********
	C		********
D	D1	≤ (1 + 16 h)	********
	D		********
E	B		********
	C1	≤ 12.000 kg	********
	C		********
	D1	≤ 12.000 kg	********
	D		********

3

HASTA	RESTRICCIONES/MENCIONES	SELLO
********		
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****
********		*****

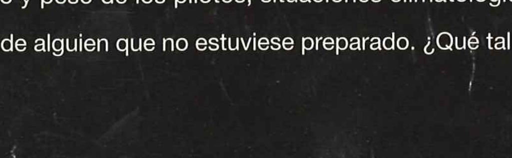
4



No hay nada tan real. Los mejores pilotos lo saben. Llega MOTO GP 3: circuitos reales, inclinación real que incorpora control independiente sobre freno y peso de los pilotos, situaciones climatológicas adversas reales, pilotos reales, motos reales. Un juego como éste no debería caer en manos de alguien que no estuviese preparado. ¿Qué tal una categoría especial en el carnet de conducir? Con MOTO GP 3 no hay nada tan real.



PlayStation 2



namco


TENCHU: LA IRA DEL CIELO
SUPERJUEGOS
ENTER MATRIX
JAK II
RENEGADE
¡EXCLUSIVA!
Te presentamos la esperada segunda parte de Jak & Daxter
TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
PS2 ON-LINE:


SUMARIO Nº 131



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturríoz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Antonio Greppi, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

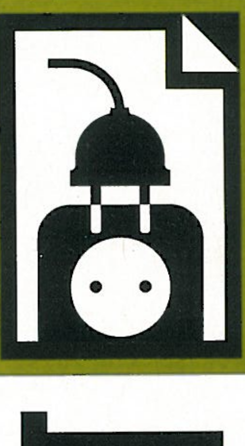
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**. MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**. Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL

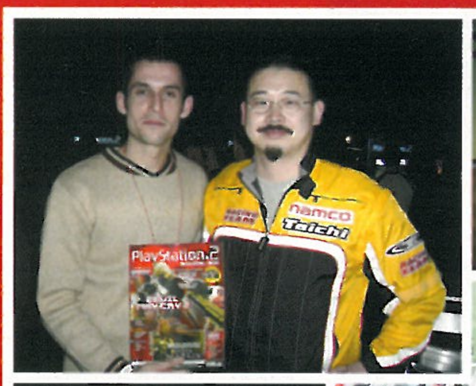


José Luis del Carpio

Este mes nos recibe con una noticia más que interesante: la rebaja de precio de Xbox. En poco más de un año de vida, la extraordinaria máquina de Microsoft ha reducido su precio en más de un 50%. Sin duda una buena nueva que acercará más aún si cabe al gran público la consola más potente del mercado (aunque como siempre decimos, la diferencia está en los juegos). Una gran oportunidad para recuperar distancias frente a la máquina de Sony, que si bien está claro que ya no será posible que compita de tú a tú en esta generación, si que preparará las cosas para que la futura Xbox 2 parta de una base instalada de usuarios Xbox suficiente como para hacer frente con garantías a la también futura PS3. Me gustaría saber qué hubiera pasado si Xbox, en lugar de apostar fuerte ahora, lo hubiera hecho en el momento de su lanzamiento. Sin duda la supremacía de Sony y su PS2 no sería tan apabullante, y muchos tendrían en Xbox un objetivo de compra claro desde el primer momento. Está claro que PS2 sigue siendo la referencia por muchas cosas. Desde por la calidad de sus títulos, hasta, por supuesto, por la posibilidad de intercambiar con amigos los juegos debido a su carácter «universal». De haber salido a este precio estoy seguro que las cosas hubieran sido muy diferentes, y que el panorama actual variaría sustancialmente. Pero más vale tarde que nunca, y el hecho es que por poco más de 30 mil de las antiguas pesetas, dispondremos de una excepcional máquina de juegos que, además, reproduce DVD-Vídeo. No es que regalen duros a pesetas, pero casi. Tecnología punta a un precio casi ridículo. Los que puedan, que aprovechen la ocasión.

En un mes pasa de todo

¡¡¡Vamos como motos!!!







Jasón fue nuestro enviado especial a la presentación de *Moto GP3*. Arriba a la izquierda, le vemos con el productor del juego, una versión japonesa de **Javier** de **Virgin Play**. A la derecha, **Minaya** de **Flaix FM** con **Pedrosa**; un poquito más abajo, **Jasón** y **Fonsi Nieto** y, a la izquierda de estas líneas, la subasta en la que se sorteaba el cuerpo de **Minaya**. Fue adquirido por una planta de experimentación de cobayas calvas por 1 euro.



aDeSe Fideles

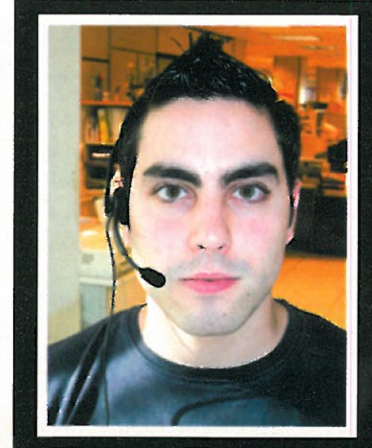
Los premios **aDeSe** reunieron en el **Círculo de Bellas Artes** a lo más granado del sector. En la imagen podemos ver a **Mónica Revilla**, encargada de la Web de Sony y preguntona profesional junto con Laura, una colega de buen ver, **Ruth Parra** de MC comiéndose un chimo, **The Elf** chupando cámara y **José Emilio Barbero** de MC, versionando una canción de **Pablo Abraira**.





Volley-Balls!!

Con motivo del lanzamiento del juego *Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball*, **Microsoft** tuvo la idea de mandarnos una moza de buen ver para alborozo y algarabía de nuestro director. El resto no la pudimos ver ni de lejos. En la imagen podéis ver cómo le hace entrega de una planta, cuyo significado se nos escapa. De la foto nos quedamos con la faldita de la bella joven, todo un prodigio de diseño, y con la cara de **Marcos**, poco acostumbrado a contactos con el sexo opuesto.



SuperGarcida

Doc tiene más trabajos que juegos de lucha. El último que hemos sabido de él es el de comentarista de funerales. Si usted tiene un óbito familiar, no dude en llamar a **Doc**. Por un módico precio le hará una elegante retransmisión con comentarios desde el foso.

¡Vivan los novios!

En contra de las predicciones más agoreras que pronosticaban una redacción de solteros empedernidos, nuestro estimado compañero **R. Dreamer** ha conseguido cambiar de estado civil sin necesidad de utilizar armas químicas. Para tan entrañable ocasión, **R. Dreamer** viajó a **Transilvania** y consiguió alquilar el traje de los domingos del **Conde Drácula**. La ceremonia tuvo lugar en **Madrid**, y actualmente los novios se encuentran en paradero desconocido. Al banquete asistieron destacados representantes de la más alta alcurnia mostoleña y de **La Ventilla**. **Isabel**, ahora señora de **Serrano**, le prometió amor eterno, tortillas, *tupperwares* y partidas a dobles a *Resident Evil*.



NOTICIAS

SONY C.E.

Novedades PlayStation 2

Los equipos de desarrollo de **Sony** continúan dando rienda suelta a su creatividad. De la mano de los responsables de *FreQuency* nos encontramos con un nuevo título musical, *Amplitude*, que incorpora la opción para jugar *On-line* y cuyo lanzamiento está previsto para julio. Más destacable resulta la vuelta a escena de **Gabe Logan**, con el primer episodio de *Syphon Filter* para **PlayStation 2**. Siguiendo las líneas maestras de las tres entregas anteriores de la saga, nos encontramos con un prometedor juego que combina la acción con el espionaje. Por último, los creadores de *Primal*, **Cambridge Studios**, preparan un *Survival Horror* en el que encarnaremos a un cazafantasmas, y que posiblemente vea la luz a lo largo del presente año.

Amplitude



Ghost Hunter



Un cazafantasmas se enfrenta a dantescos espíritus en la última obra de **Cambridge St.**

Una «aspiradora» de plasma nos servirá para atrapar almas en pena.

Syphon Filter: The Omega Strain

En Syphon Filter: The Omega Strain, cabe la posibilidad de jugar On-line para 3 jugadores.

ELECTRONIC ARTS

Freedom: Soldiers Of Liberty

El grupo desarrollador detrás de *Hitman 2* nos sitúa en un periodo alternativo de la historia. Las tropas de la **Unión Soviética** han invadido la isla de **Manhattan**. El protagonista es reclutado por la Resistencia para combatir a los invasores comunistas. Su principal misión consistirá en reclutar nuevos miembros de la organización entre los neoyorquinos, y preparar grupos para realizar actos de sabotaje contra las tropas enemigas. ***FSOL*** cuenta con dos tipos de juego muy diferentes, uno estratégico por turnos en el alcantarillado y otro donde predomina la acción más arrolladora que transcurre en las calles de la ciudad. El juego contará con versiones para **Xbox** y **PlayStation 2**.







El jugador llevará a cabo misiones de corte muy variada con el objetivo de expulsar de **Nueva York** al ejército de la **Unión Soviética**.

S O N Y   C . E .

Cámara y Acción



La cámara ***Eye Toy***, *diseñada por* ***Sony C.E.***, *se conecta a uno de los puertos USB que dispone* ***PS2***.



En uno de los minijuegos debes limpiar lo más rápido posible las ventanas de un rascacielos.

La era de los juegos con captura del movimiento en tiempo real está a punto de aterrizar en el mercado europeo. **Sony C.E.** ha diseñado una cámara de pequeñas dimensiones que se conecta a la consola a través de uno de los puertos USB que dispone **PlayStation 2** con el fin de que la imagen del usuario aparezca en televisión y participe de manera instantánea en el desarrollo del juego creado para tales efectos. Es decir, la cámara detecta los movimientos que el jugador realiza y éstos son aplicados en el juego en cuestión de milésimas de segundos, proyectando su imagen en la pantalla del televisor y ejecutando las acciones específicas para poder progresar. ***Eye Toy*** será el el primero de una larga lista de títulos que utilizarán como periférico esta peculiar cámara bautizada con el mismo nombre del juego. Ambos productos saldrán a la venta en un *pack* en el mes de junio a un precio similar al de un juego normal. El título desarrollado por **London Studios** reúne más de 15 minijuegos en los que hasta 4 usuarios podrán participar. Además, ofrece la posibilidad de grabar mensajes cortos de imagen y sonido, y almacenarlos en la *Memory Card* de 8 MB de **PlayStation 2**.

I N F O G R A M E S

Motoriza tu Nintendo

Infogrames apuesta por el género de conducción, al menos así lo demuestra la aparición de tres títulos para las consolas de **Nintendo**. Por un lado tenemos la obra maestra de **Reflections**, *Stuntman* con su correspondiente versión portátil, y lo mismo sucede con todo un clásico como *Sega Rally*. En lo que a **GameCube** se refiere, **Infogrames** va a publicar la tercera entrega de *V-Rally*.

Sega Rally

La compañía ***Infogrames*** *va a poner a la venta la conversión del clásico Sega Rally para* ***Game Boy Advance***.

Stuntman



Posiblemente este verano, los usuarios de ***GBA*** *van a poder disfrutar con Stuntman haciendo todo tipo de locuras al volante.*

V-Rally 3 GameCube



V-Rally es una de las sagas más prestigiosas dentro de la conducción, en junio llegará por fin a los usuarios de ***GameCube***.

A L F A M I C R O



Sin cables

La compañía **Alfamicro** ha puesto a la venta un interesante dispositivo inalámbrico que permite la transmisión por radiofrecuencia de datos a través del puerto **Ethernet** de **PlayStation 2** sin necesidad de estar «atado» a ningún sitio de casa. **WET 11** es el nombre del transmisor y su precio es de 159 Euros + IVA. También se ofrece el *Router* **SRW41** que cuesta 174 Euros + IVA. Los interesados recibirán más información en el teléfono **902 104 902**.

VODAFONE LIVE!

El celebérrimo clásico de **Taito** ocupa el puesto de privilegio en la lista de éxitos de **Vodafone Live**.

1.- SPACE INVADERS
2.- PRÍNCIPE DE PERSIA
3.- PACMAN
4.- PUZZLE BOBBLE
5.- RALLY
6.- BOWLING
7.- CITY RACER
8.- KUNG FU
9.- TENNIS
10.- BUBBLE BOBBLE

MOVISTAR E-MOCIÓN

El exclusivo de *e-moción* *Splinter Cell* y las novedades de **EA Sports** destacan en este Top 10.

1.- EA SPORTS FIFA 2003
2.- EA SPORTS TIGER WOODS
3.- SIBERIAN STRIKE
4.- SPACE INVADERS
5.- PRINCE OF PERSIA
6.- SPLINTER CELL
7.- STAR EXCEED
8.- ARKANOID
9.- PUZZLE BOBBLE
10.- MOTO GP

ACCLAIM

Millennium Collect. 1

El 30 de abril **Acclaim** pondrá a la venta ***Millennium Collection Vol. 1***, que agrupa tres títulos emblemáticos de la compañía para **PlayStation 2**: *Virtua Tennis 2*, *Burnout* y *Crazy Taxi*. Un trío de ases que podrás conseguir al increíble precio de 69.95 Euros.



Resultados concursos

CONCURSO METROID FUSION

Los ganadores de un pack han sido:
Fco. Ramón Pérez González (MÁLAGA)
Francisco Navarro Morote (ALICANTE)
Alfredo J. Fajardo López (ALBACETE)
Christian Evert Mago García (BALEARES)
Daniel Bornez Martínez (LEÓN)

Los ganadores de un juego han sido:
Jesús García García (SEVILLA)
Juan Pablo Sánchez Iglesia (MADRID)
Francisco Fdez. Caballero (CASTELLÓN)
Cristina Gago Bueno (MADRID)
Eduardo Paniagua Nuin (NAVARRA)

CONCURSO MORTAL KOMBAT D. A.

Versión PlayStation 2
José Carlos Imhof Casares (CANTABRIA)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Francisco González Araujo (CÁDIZ)
Fco. Javier Briz Tejero (BARCELONA)
Néstor Ibarrondo (VIZCAYA)
Luis Piñeiro Lozano (MADRID)
David Mora Díaz (MADRID)
Daniel Galán Peña (JAÉN)
Mario Barrachina Nicolau (BARCELONA)
Angel Rodríguez Candelario (NAVARRA)
Daniel Bornez Martínez (LEÓN)

Versión Xbox
José Mª Mayorga Iniesta (CIUDAD REAL)
Marco A. Sánchez Manjón (BARCELONA)
Juan Pedro de la Fuente Salinas (MADRID)

Versión GameCube
Alfredo J. Fajardo López (ALBACETE)
Gonzalo Muñoz Balsas (MURCIA)
Sara Rubio Iglesia (MADRID)

Versión Game Boy Advance
Alejandro Contreras Avila (CÁCERES)
Jonathan Lara Cornejo (MADRID)
Iñigo Casares Martín (MURCIA)

PREMIOS ADESE

Los galardones de 2003

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento ha galardonado los títulos más vendidos el año pasado. Disco de oro para los juegos que han superado las 40.000 copias y de platino para los que han alcanzado las 80.000 unidades. En esta edición los videojuegos han acaparado un 67% de los galardones, prueba evidente del crecimiento del mercado. Entre las compañías, han destacado **Electronic Arts** con 13 galardones (6 de oro y 7 de platino), y **Proein** y **Sony** con cinco premios cada una. **Vivendi** ha logrado dos premios, mientras que **FX Interactive** y **Microsoft** obtuvieron uno cada una. Dentro de las diferentes categorías han destacado los juegos enmarcados dentro del género de «Acción/Aventura» al conseguir el mayor número de premios con un 59%. Entre las consolas resulta considerable la diferencia entre **PlayStation 2**, con un 72% y el resto de sus competidores.



*En la segunda edición de los **Galardones aDeSe** han sido 27 títulos los que han obtenido premio por sus ventas, dos más que el año pasado. También se insistió en el daño que está causando la piratería.*

MICROSOFT

Xbox reduce su precio

Para celebrar el primer aniversario de su salida al mercado, **Microsoft** ha bajado el precio de **Xbox** a 199.99 Euros desde el pasado día 11 de abril. Según declara **Peter Moore**, Vicepresidente Corporativo, después de la excelente campaña navideña, **Xbox** se sitúa como la segunda consola en **Europa**. Los datos ofrecidos por **Chart Track** y **GfK** para el 2.002 indican que en **Reino Unido**, **Francia** y **Alemania** ya se ha superado el millón de unidades vendidas.



GRUPO ZETA

Nueva revista

FS Fortuna Sports&Life es una publicación dirigida a todos los lectores interesados en deportes extremos, las últimas novedades musicales, descubrir locales recién inaugurados o conocer lugares paradisíacos fuera de las rutas turísticas. En sus 130 páginas también tiene cabida lo último en moda, información sobre arte y cine así como entrevistas con los grandes personajes del espectáculo y el deporte. Una revista imprescindible para los aventureros y por sólo 2 Euros.

FS Fortuna Sports & Life presenta un diseño rompedor muy acorde con su estilo editorial.

E.G.M.

PS2 R.O. Líder

Según los últimos datos del **EGM**, **PlayStation 2 R.O.** incrementa el número de lectores en un 19% situándose en 466.000 lectores (frente a los 391.000 del anterior control), manteniendo su puesto como líder del sector a gran distancia de la competencia. **PC Plus** incrementa un 18% su número de lectores con 158.000, el crecimiento más importante del sector.





www.nintendo.es



EL ULTIMO ZELDA VE LA LUZ

AHORA PARA GAME BOY ADVANCE SP Y GAME BOY ADVANCE

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Four Swords

GAME BOY ADVANCE SP

TEXTOS ñ en castellano



Compatible con GAME BOY ADVANCE

La consola y el juego más esperados del 2003 ven la luz.

Celebra el nacimiento de Game Boy Advance SP con los dos nuevos retos de la saga de Zelda "A link to the past" y "Four Swords" en un mismo cartucho. El juego y la consola se venden por separado.

97%	Nintendo Acción
98%	Advance
97%	Consoles +

Puntuaciones del juego en Europa

Jak II: R



Jason Rubin, Presidente de Naughty Dog, desvela en exclusiva los misterios de la continuación de Jak & Daxter.

A la mecánica original de Jak & Daxter se le han incorporado elementos de shooter.

ANNA

Los esfuerzos de **Naughty Dog** por evolucionar el género de las plataformas hasta límites jamás imaginados y, menos aún, factibles en sus orígenes están marcando un antes y un después en el mundo de los videojuegos. Y quizá, hoy en día, ya se pueda hablar de un subgénero de las plataformas; los programas cuyo objetivo principal es recoger *items* mientras saltas de plataforma en plataforma y donde lo que prima es la habilidad y la intuición; y los juegos en los que además de todo lo anterior se le añaden otros elementos jugables como la acción, la aven-

enegade

tura o la conducción, y donde lo que importa es el todo. Es decir, que en un mismo título en esencia «plataformero» el usuario pueda disfrutar de todos los estilos de juego. Esta última corriente es la que **Naughty Dog** ha estado estudiando y desarrollando en estos últimos años desde que dio con la fórmula mágica en 1996. Pues trás colapsar el mercado con su popular criatura y, pese a su origen occidental, conseguir una gran aceptación entre los usuarios procedentes del Sol Naciente, **Naughty Dog** logró cambiar el rumbo de las plataformas hacia otros horizontes.

DE CRASH A JAK

Fue un éxito indiscutible, alcanzando en Japón casi el millón y medio de unidades de ventas en su segunda y tercera entrega para **PSone**, y son de los pocos títulos que han sobrevivido a la vorágine de estos últimos años con la llegada de las consolas de última generación. Cada una (**PS2**, **Xbox**, **GameCube** y **GBA**) posee su propia versión *Crash Bandicoot* y pese a sus limitaciones, en comparación con otros títulos quizá más potentes en cuanto a aspectos gráficos se refiere, sigue siendo un éxito indiscutible. Pero a pesar de los resultados obtenidos, los desarrolladores de **Naughty Dog** sabían que con la nueva tecnología el género podía ofrecer mucho más de lo que hasta ahora estábamos acostumbrados. Tal es así que hace tan sólo dos años nos ▶







***Naughty Dog** ha dado un giro al argumento original otorgándole un mayor contenido de acción, disparos y lucha. Tal es así, que en **EE.UU.** lo han catalogado para mayores de 13 años.*

Por Navidad Naughty Dog nos deleitará con más de 30 horas de juego con la continuación de J&D

Pasado y futuro

De niño a adolescente



Han pasado dos años desde que conocimos a **Jak** y a su acompañante **Daxter** y, cómo es lógico, ambos han madurado. **Jak** ya no es un chaval, sus inquietudes son más adultas y ahora busca venganza. Además, ha abandonado sus atuendos «marca músculos» por un traje más «formal» y ¡se ha dejado perilla!

Un paraíso muy diferente





Es como si la isla de *Misty* hubiese padecido un cataclismo. Las localizaciones por las que deambularemos nos recordarán en esencia a las de *Jak & Daxter* (las ruinas, las playas, la ciudad...), pero influenciadas por la sombría era Industrial. Lo que antes eran palmeras y lugareños ahora son rascacielos y proletarios.



Lo que más llama la atención de ***Jak II Renegade*** *es que tras la apariencia de dibujo animado de los personajes se esbozan unas localizacines magistralmente estructuradas que se alejan bastante de la fantasía animada. Y los efectos de luz del atardecer o del amanecer son sin duda los que le dan ese toque de realidad.*

regalaron por Navidad una auténtica delicia, *Jak & Daxter*. Con este título desmostraron que los videojuegos también pueden formar parte de una corriente artística, pues todos sus aspectos (gráficos, sonido y jugabilidad) fueron tan cuidados que sorprendieron a propios y extraños. Las voces en inglés correspondían con la modulación de la boca de los personajes, se eliminaron las pantallas de carga y se crearon periodos de tiempo en los que en 6 minutos el atardecer sucumbía al anochecer. Y algo importante, por primera vez, la historia del juego tenía importancia en el desarrollo de un plataformas. Pues al interactuar con los aldeanos de la isla el jugador iba desvelando los secretos del argumento a la vez que participaba en pruebas.

> Daxter, el compañero de Jak, podrá ser controlado en ciertos niveles

DE JAK A RATCHET

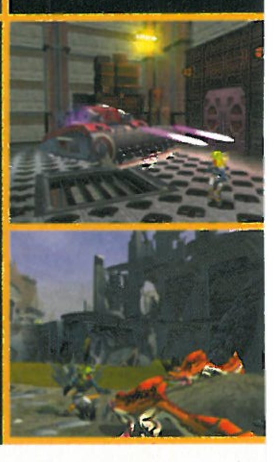
Tal fue el éxito que los desarrolladores de **Insomniac** tomaron como ejemplo el motor gráfico de *Jak & Daxter* para dar vida a una nueva pareja de héroes, *Ratchet & Clank*. Gráficamente no alcanzó la magnitud de *Jak & Daxter* (había pantallas de carga entre niveles y el efecto de la noche y el día no se incluyó), pero sí consiguó crear una jugabilidad más completa y quizá más adictiva al añadir elementos de *shooter*. Y es por ello que **Naughty Dog** ha rescatado sus herramientas para

Minijuegos

Al igual que en *Jak & Daxter*, los habitantes nos pedirán ayuda. Son pruebas a modo de minijuegos que al superarlas nos entregarán el objeto necesario para poder continuar.



Aunque es muy probable que ***Daxter*** *no pueda recuperar su condición humana (como en la primera parte), esta vez aportará algo más al juego que su desternillante humor, ya que en ciertas fases el jugador podrá controlarlo.*



¡COMBUSTIBLE TÓXICO CONVIERTE ANIMAL EN *BESTIA*!
¡*BESTIA* CONVIERTE CIUDAD EN ESCOMBROS!



www.wotm-game.com

PlayStation 2
PODER FUERZA TERROR EL OTRO LADO


Durante la aventura **Jak** manejará 4 tipos de armas las cuales podrán ser mejoradas y potenciadas (escopeta, rifle, lanzagranadas y ametralladora-chaingun).

► hacer la segunda parte de *Jak & Daxter*.

JAK II: RENEGADE

Aún quedan siete meses para su llegada a **España**, pero **SuperJuegos** ha tenido en exclusiva la oportunidad de entrevistar a **Jason Rubin** (Presidente de **Naughty Dog**) para desvelar algunas de sus novedades. Así, según nos comentó, el argumento del juego ha tomado un rumbo más «oscuro» y **Jak** ha madurado tanto física como espiritualmente. Ahora su inquitud es la venganza y no los inocentes Precursores que abastecían de energía a isla *Misty*. Para ello, contará con la ayuda de **Daxter** (ya que esta vez podrá ser controlado en ciertas fases) y de 4 tipos de armas para defenderse del enemigo. Sin duda, el desarrollo del título será más intenso pues vagar por los escenarios no será tan sosegado como en *J&D*. Esta vez habrá que avanzar con cautela ya que podremos ser detectados por las alarmas de la ciudad y los discípulos del mal. Además, incorpora más de una hora de secuencias cinemáticas y el motor gráfico original ha sido perfeccionado, alcanzando un mayor rendimiento.

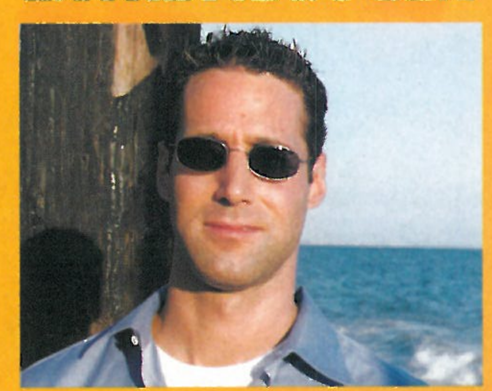


Cuidado al conducir

Aunque en *J&D* manejábamos un vehículo a propulsión para desplazarnos y superar ciertas pruebas, su conducción era sosegada. Ahora las cosas se han complicado, pues habrá que conducir con precaución si no queremos que las alarmas de la ciudad delaten nuestra presencia.



ENTREVISTA CON JASON RUBIN



PRESIDENTE DE NAUGHTY DOG

SuperJuegos: Naughty Dog prestó a Insomniac el motor gráfico de Jak & Daxter, ¿qué cambios habéis realizado en la segunda parte y que aspectos habéis rescatado del motor de las modificaciones de Insomniac?

Jason Rubin: Las dos compañías llegamos a un acuerdo para desarrollar y compartir la tecnología del motor gráfico creado por **Naughty Dog**. Pero al final hemos tomado direcciones diferentes y por lo tanto este motor sería el *Naughty Dog 2.0 Engine*. Hemos rehecho la mayor parte del código a «nivel bajo», consiguiendo un 30% más de rendimiento. Y también se han añadido un montón de efectos nuevos, como simular que la luz se refleje en la pantalla, más *environment mapping* y efectos lumínicos. Así que lo que comenzó como un proyecto para compartir información sobre la tecnología ha tomado ahora dos vertientes, la nuestra y la de **Insomniac**.

SJ: ¿Se mantiene la eliminación de pantallas de carga de la primera entrega?

J.R.: Sí, hemos tenido el mismo objetivo en esta segunda entrega. El único momento en el que hay tiempo de carga es cuando se muere al final del nivel. Pero nunca hay una pantalla de carga. Somos una de las pocas compañías que seguimos esta mecánica, incluso en *Ratchet & Clank* había carga en la nave entre niveles.

SJ: ¿La transición del día a la noche en tiempo real también se ha mantenido?

J.R.: Sí, cada día dura 6 minutos.

SJ: Crash Bandicoot es un conocido marsupial australiano, Daxter un castor, ¿en quién os habéis basado para Jak?

J.R.: **Jak** es un humanoide, no es un humano, viene de otro mundo. Y en ese mundo sus habitantes son como **Jak**, tienen largas orejas, diferentes proporciones a las de un humano, no es una criatura, es una especie de humano.

SJ: ¿Conseguirá Daxter recuperar su condición humana?

J.R.: Por qué no, no te lo voy a decir. Al final de la primera entrega **Daxter** puede salvar al mundo a cambio de no ser humano y esto seguirá así.

SJ: Jak & Daxter fue la evolución del género de las plataformas, utilizando el esquema de Crash Bandicoot se mezclaron otros estilos de juego como la conducción o la aventura, ¿sucede lo mismo en Jak II?

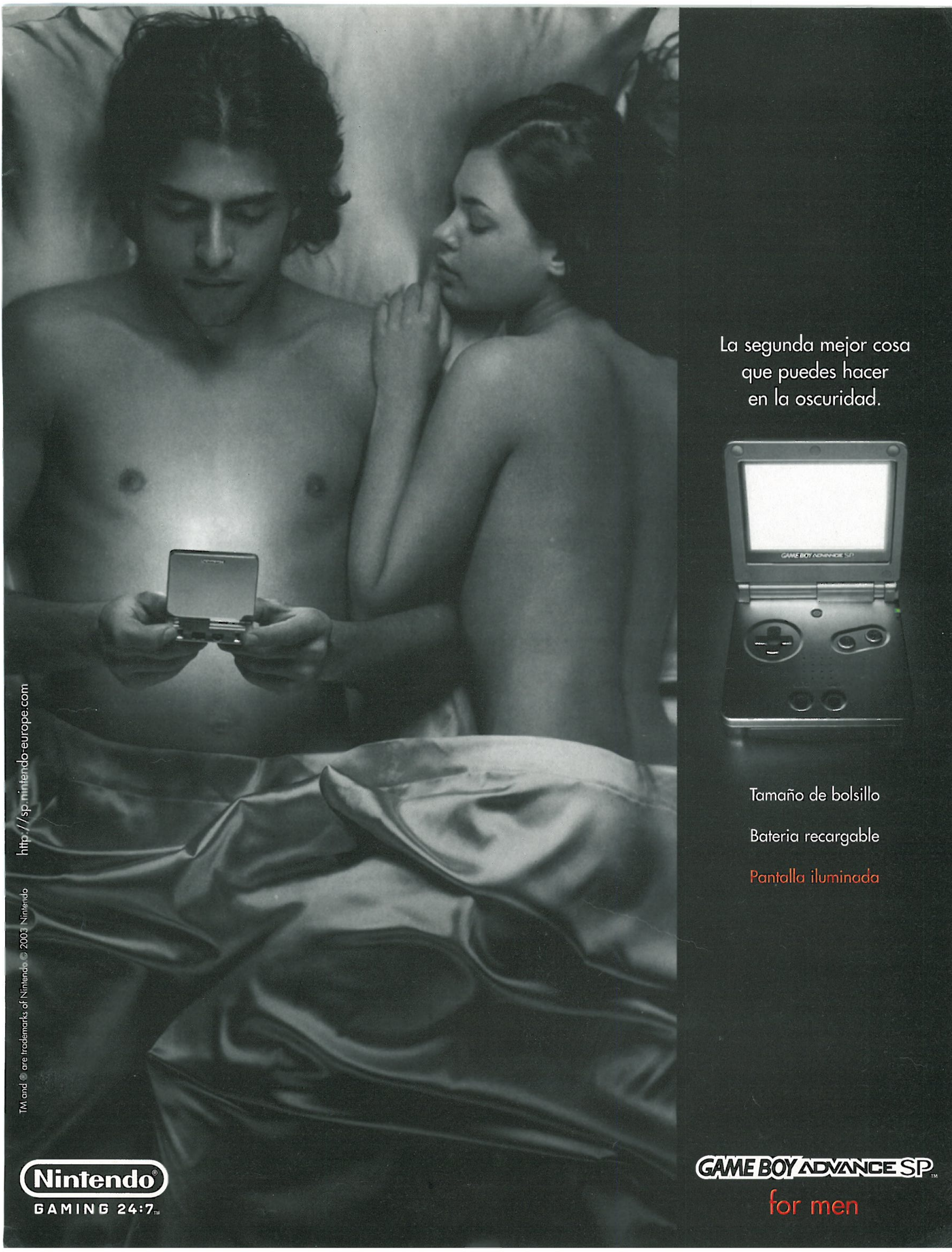
J.R.: Nuestro objetivo ha sido que el jugador pudiera hacer más cosas, tuviera más movimientos, y otras novedades que no desvelaremos hasta el **E3**. También ha aumentado la intensidad del juego, hay que estar alerta. En *Jak & Daxter* todo podía ser más o menos tranquilo, y ***Jak II*** es mucho más intenso. Por ejemplo, al conducir por la ciudad pueden saltar las alarmas, en los bosques hay más criaturas y enemigos, así que en general el juego es una experiencia mucho más excitante que en la primera parte.

SJ: ¿En algunos niveles se podrá utilizar a Daxter?

J.R.: Sí, por supuesto.

PS2 R.O.: ¿Cuántas armas hay en el juego?

J.R.: Escopeta, rifle, lanzagranadas, ametralladora-chaingun y algunas pueden mejorarse para ser más potentes.


La segunda mejor cosa
que puedes hacer
en la oscuridad.
GAME BOY ADVANCE SP
Tamaño de bolsillo
Bateria recargable
Pantalla iluminada
GAME BOY ADVANCE SP
for men
Nintendo
GAMING 24:7.
http://sp.nintendo-europe.com
TM and ® are trademarks of Nintendo © 2003 Nintendo

PS2 On-l

El juego en red en PS2 ya es una realidad para unos pocos, y se extenderá a todos los usuarios a partir de finales del próximo junio. ¡QUE EMPIECE LA FIESTA!

DOC & THE SCOPE

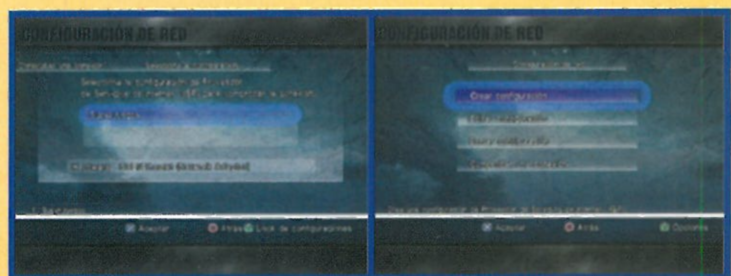
Cuando leáis estas líneas los 2.500 *beta testers* que **Sony C.E.** seleccionará entre las solicitudes recibidas, estarán comenzando su experiencia *On-line* con **PS2**. Un paso obligado para que, pocas semanas más tarde, el resto de los usuarios puedan acceder a la conectividad de **PlayStation 2** una vez detectados y solventados los posibles problemas que se puedan presentar. Aunque **Telefónica** sea el vehículo de conexión recomendado por **Sony C.E.**, esto no quiere decir que si tienes una línea ADSL o de cable contratada con otro proveedor no puedas acceder al universo *On-line* de **PS2**, simplemente quiere decir que que **Telefónica** será la vía más adecuada, la que más facilidades y soporte ofrecerá a los usuarios. Será la vía más sencilla, pero ni mucho menos la única.
Después de esta salvedad, os aseguramos que el proceso es relativamente sencillo y que no tendréis ningún problema para acceder al servicio (bajo estas líneas os resumimos las líneas maestras a seguir para conectaros). Para comprobarlo por

Headset



Creado por **Logitech**, empresa líder en el diseño de accesorios para **PC**, el *Headset* para **PS2** se distribuirá inicialmente con *SOCOM*. En un principio, podrá utilizarse con el título de **Zipper Interactive** para comunicar órdenes a nuestros compañeros de equipo en el modo para un sólo jugador (el juego incorpora un avanzado sistema de reconocimiento de voz) y para hablar con los demás usuarios mientras jugamos a través de **Internet**.

Proceso de conexión



Casi todos los títulos con posibilidades *On-line* incluirán un sencillo menú muy similar al que se ve en las pantallas. A través de él, configuraremos nuestra IP, la puerta de enlace, la máscara de sub red y las direcciones DNS según los datos de nuestro proveedor de acceso a **Internet** de banda ancha.

ine: LLEGA EL JUEGO EN RED

nosotros mismos, hace pocos días nos desplazamos a las oficinas de **Sony C.E.** para probar la experiencia *On-line* por nosotros mismos. A dicha presentación de juego *On-line* asistieron también responsables de **Telefónica**, y aunque no nos dieron datos demasiado concretos, nos avanzaron ciertos detalles que en próximas semanas se plasmarán en algo tangible. De esta manera, pudimos averiguar que habrá algún tipo de descuento o *bundle* especial para que todos aquellos que ya dispongan de ADSL vía *modem* USB, puedan acceder a un *Router* y así poder conectarse con **PlayStation 2** (las ofertas de ADSL de **Telefónica** de los últimos meses iban asociadas a un *modem* USB y no a un *Router*). Si tú estás conectado a través de un *modem* USB podrías hacerlo a través de un **PC**, pero con un proceso complicado y poco recomendable. El *Router* además de una conexión directa, permitirá compartir conexión, pudiendo disfrutar de ADSL en uno o varios ordenadores y, a la vez, en **PlayStation 2**, repartiéndose el ancho de banda. Sólo nos resta esperar a que todo vaya según lo previsto, que no se presenten excesivos problemas, y que los *beta-testers* sepan detectar cualquier problema, para que a partir de junio comience la fiesta. Una fiesta a la que todos los usuarios de **PS2** están invitados.

SOCOM U.S. Navy Seals

Zipper Interactive se estrena en el *hardware* de **PlayStation 2** con el que está llamado a ser el *Counter-Strike* de la consola de **Sony**. Pese a ser el primer título creado con el juego *On-line* en mente, ***SOCOM*** posee un completísimo modo de juego para un sólo jugador, lo que permitirá a **Sony** lanzar el juego un mes antes que el adaptador Ethernet para **PlayStation 2**. El desarrollo de ***SOCOM*** mezcla elementos de títulos como *Syphon Filter* o *Splinter Cell* y le añade un alto componente de juego en equipo. Cada una de las misiones posee ciertos parámetros que deberemos cumplir y una buena cantidad de objetivos, algunos de ellos indispensables para llevar a buen puerto la misión. Aunque los tres personajes controlados por la CPU (en el modo para un jugador) poseen una alta inteligencia artificial y se moverán silenciosamente por el escenario, será indispensable dar órdenes a nuestros compañeros para tener éxito en cada una de las misiones, algo que podremos hacer manualmente (a través de un complejo menú) o a viva voz, a través del *Headset* incluido con el juego y gracias a un sofisticado sistema de reconocimiento de voz. Dicho *Headset* cumplirá una importantísima función a la hora de jugar *On-line*, ya que nos permitirá comunicarnos con los demás miembros de nuestro equipo. Los modos *On-line* del juego incluyen los clásicos *Deathmatch*, *Team Deathmatch* e incluso el famoso rescate de rehenes que *Counter-Strike* puso tan de moda. El desarrollo de las partidas a través de **Internet** es suave y fluido, sin ningún tipo de *lag* o salto en el *frame rate*. Los programadores del juego han diseñado un método que designa como consola «servidor» aquella que tenga mejor conexión de entre las 16 posibles que pueden conectarse a una misma partida.



La configuración de una partida y la entrada a una ya creada a través de Internet es de lo más sencillo.

Twisted Metal Black: On-line

El concepto de batallas sobre ruedas presentado hace años por **Incog Inc.** alcanza el sistema idóneo para su género: el juego *On-line*. ***Twisted Metal: Black On-line*** tan sólo proporciona posibilidades multijugador, bien sea a través de una red de área local o **Internet**. El título de **Incog**, cuyo desarrollo recuerda inevitablemente al argumento de **Mad Max**, permitirá seleccionar entre 15 vehículos y un total de 20 diferentes escenarios diferentes, dando la posibilidad de jugar bajo 4 modalidades: *Deathmatch, Man Hunt, Last Man Standing* y *Collector*.







*El aspecto de los vehículos y los escenarios es de lo más macabro en **TM:BO**.*

Hardware: On-line Arena

Los creadores de *Dropship* recuperan el concepto de juego presentado en el ámbito recreativo por **Namco** y su *Tokyo Wars*. ***Hardware*** presenta un motor gráfico más potente aún que el de *Dropship* y un desarrollo similar al de un *shoot'em-up* al estilo *Quake*, pero con los personajes materializados en gigantescos vehículos militares. Entre los vehículos disponibles encontraremos un *jeep*, un tanque, un *buggy*, etc. Los modos de juego *On-line* de ***Hardware*** permiten conectarse simultáneamente a un total de 16 jugadores.



Destruction Derby: Arenas

Tras la desaparición de **Psygnosis**, **Studio 33** ha recuperado el original concepto presentado con *Destruction Derby* y le ha añadido posibilidades *On-line*. Al igual que en las demás entregas de la saga, tanto en el modo carrera como en el *Deathmatch*, nuestro principal objetivo en el juego será destruir a golpes los vehículos oponentes, con *bonus* especiales para los golpes más aparatosos (giros, vueltas de campana, etc). Los escenarios *Deathmatch* poseen todo tipo de obstáculos y artilugios móviles, así como *items* que modificarán las características de nuestro vehículo y el de nuestros contrincantes. La *beta* a la que tuvimos acceso permitía el juego *On-line* para cuatro jugadores, pero es muy posible que dicho número aumente en la versión final del juego.



***Studio 33** ha puesto especial empeño en potenciar el factor multijugador del juego, incluyendo, para los jugadores que carecen de conexión a Internet, un modo para cuatro personas a través de split-screen.*



COMPRA BLOODRAYNE™

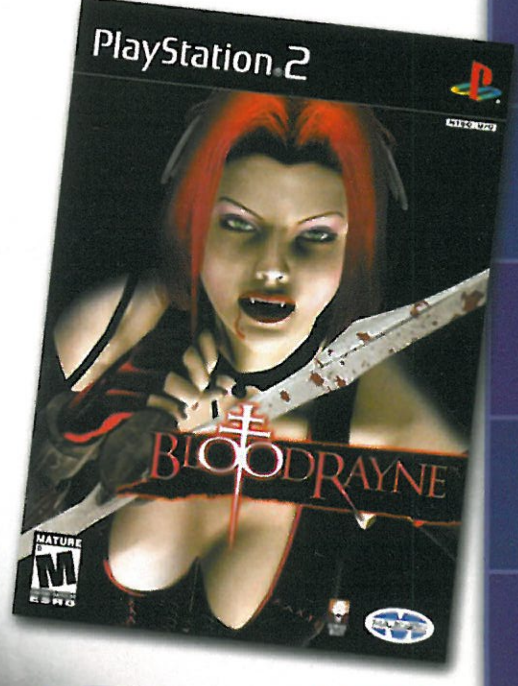
y llévate de

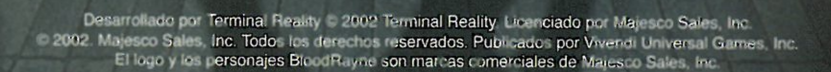
REGALO

esta exclusiva

CAMISETA













NEMESIS

FUTURAMA

La popular creación televisiva de Matt Groening llegará en septiembre a PS2 y Xbox de mano de los suecos UDS. Hasta allí volamos para ser los primeros en jugar con él.

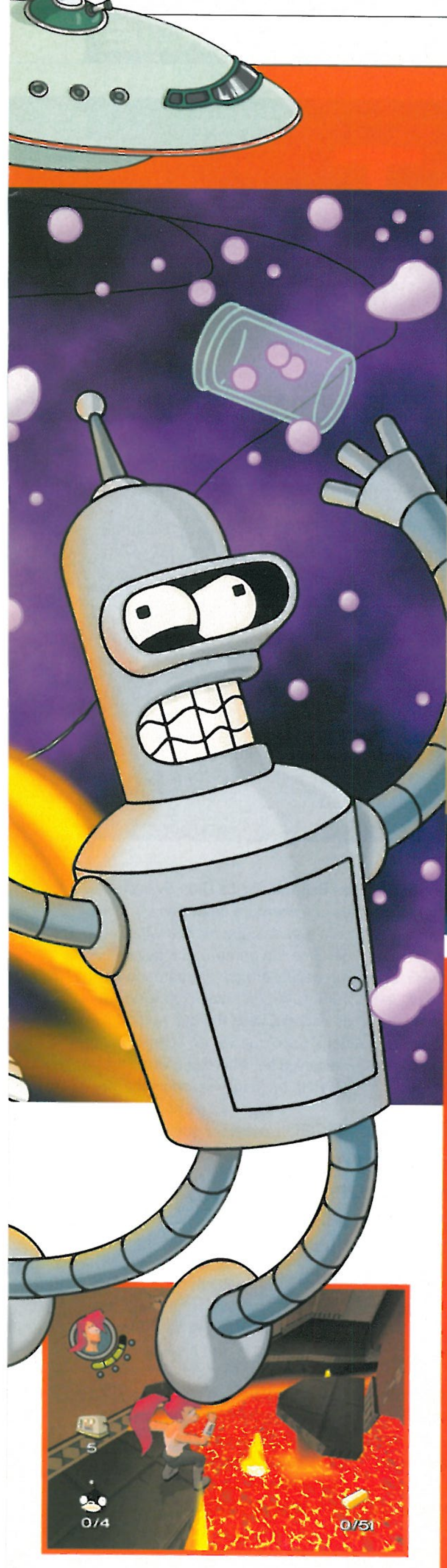
La tranquilidad de **Norrköping**, un pequeño pueblo a 250 kilómetros de **Estocolmo**, se vio alterada por la invasión de una horda de periodistas llegados de toda **Europa** sólo para conocer al equipo que va a explotar una de las licencias más jugosas de la temporada: ***Futurama***. La serie de culto de **Matt Groening** cobrará vida en **PS2** y **Xbox** gracias al esfuerzo y dedicación de **UDS**, la misma gente que nos proporcionó hace un par de años esa pequeña maravilla para **PSone** llamada *World's Scariest Police Chases*. Bajo la estricta supervisión de **Matt Groening**, este equipo sueco lleva dos años desarrollando un *arcade* protagonizado por **Bender**, **Leela** y **Fry**, en el que confluirán diversos géneros: la plataforma, la lucha o el *shooter*. La participación de uno de los mejores guionistas de la serie original, y el excelente doblaje al castellano (obra del mismo equipo de actores que prestan sus voces a **Bender** y Cía. en la versión española de la serie) son sólo una muestra de la importancia que tiene este título para **SCI**, su distribuidor mundial. No en vano, y pese a haber sido cancelada en **EE.UU.** a mitad de la quinta tem-

UN DOBLAJE DE LUJO

SCI y **Proein** no han reparado en gastos a la hora de contratar al mismo equipo de actores de doblaje que prestan sus voces a la versión española de la serie de televisión.

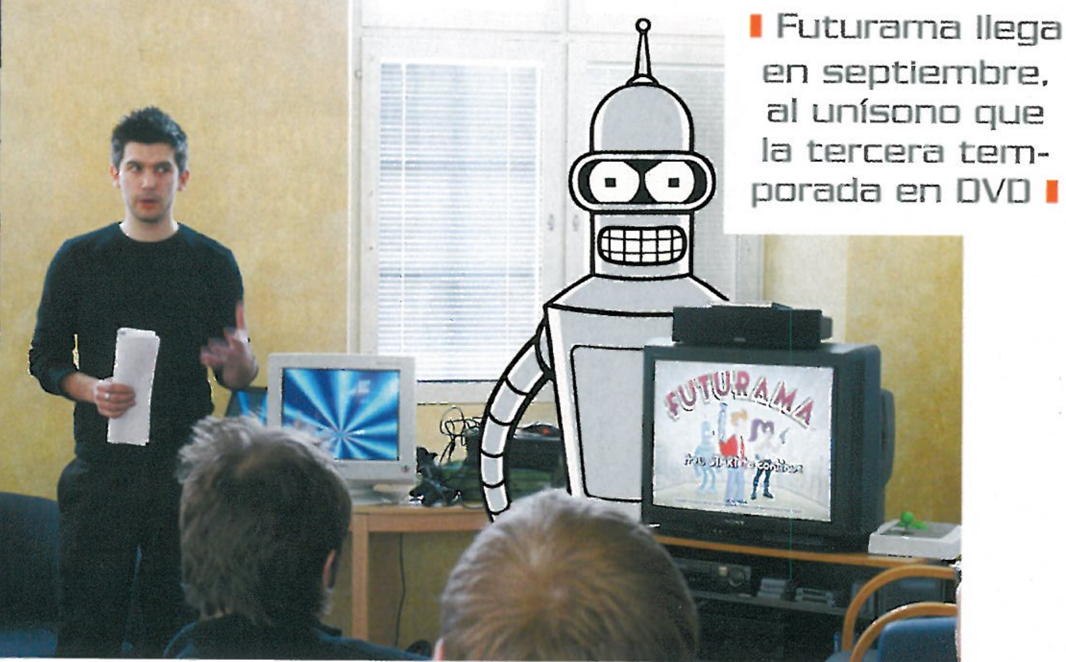
«EL EPISODIO PERDIDO»

Así ha definido el productor de la serie, **David X. Cohen**, este videojuego, cuyo guión ha sido escrito por **J. Stewart Burns**, ganador de un premio **Emmy** por el episodio *Roswell That Ends Well* de la tercera Temporada.





Según nos adelantaron los propios componentes de ***UDS****, el juego ofrecerá multitud de extras, suministrados por* ***Fox: Arte****, música y todo tipo de material de la tercera temporada.*



Futurama llega en septiembre, al unísono que la tercera temporada en DVD





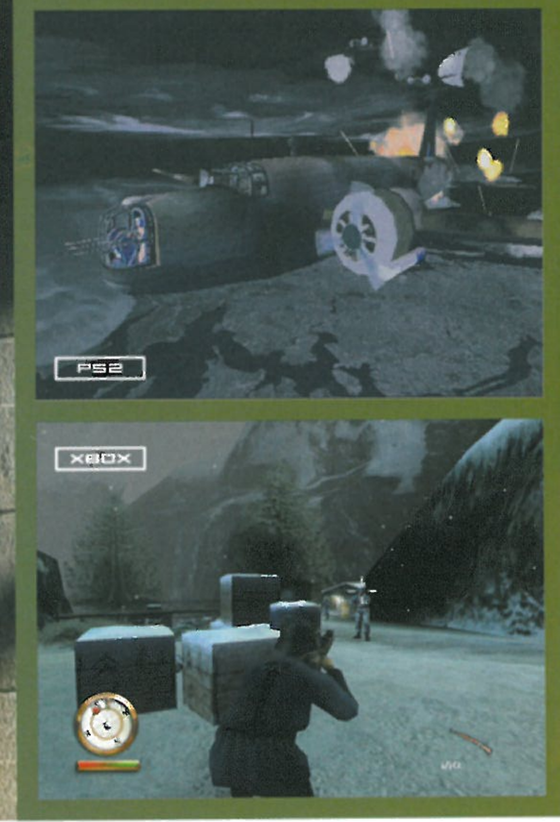
LA CULPA ES DE MAMÁ
La trama del juego, pródiga en diálogos ingeniosos, enfrentará a **Bender**, **Leela** y **Fry** con la diabólica dueña de Industrias Robóticas Mamá.

porada, ***Futurama*** goza de una enorme popularidad en todo el planeta. Cada nueva temporada comercializada en DVD se agota a los pocos días de llegar a las tiendas. **SCI** y **UDS** esperan repetir ese mismo fenómeno con este *arcade*, compuesto de 23 fases, en el que el humor estará presente no sólo durante las secuencias de introducción. Cada decorado encierra referencias a la serie de TV y a clásicos de ciencia ficción (desde *Alien* a *Star Wars*). Aunque no saldrá a la venta hasta septiembre, tuvimos la ocasión de probar sendas *betas* para **Xbox** y **PS2**. El uso de *cell-shading* acerca los gráficos del juego al *look* de la serie, con notables resultados, sobre todo en las secuencias de introducción. Muy superior a cualquier juego basado en *Los Simpson*, la otra gran creación de **Groening**, ***Futurama*** es todo un ejemplo de cómo aprovechar bien una licencia.

THE GREAT ESCAPE

PS2 / XBOX

Una de las películas bélicas más famosas de todos los tiempos contará con su adaptación a videojuego cuarenta años después de su estreno en las salas de cine de todo el mundo.



El motor gráfico utilizado en ***The Great Escape*** es una evolución del que crearon los grafistas de ***SCI*** para su anterior lanzamiento en ***PlayStation 2***, *Conflict Desert Storm*.



DANI3PO

En un reciente viaje a la localidad alemana de **Leipzig** por cortesía de los chicos de **SCI** fuimos testigos de excepción del homenaje que los creadores de *Conflict Desert Storm* han hecho a uno de los filmes más clásicos dentro del género bélico (incluso llegó a crear un nuevo subgénero, el de las películas de evasión). Dado el actual interés de las compañías desarrolladoras de videojuegos por adaptar producciones cinematográficas contemporáneas de discutible calidad (la mayoría de las veces con nefastos resultados), supone toda una novedad y un soplo de aire fresco que alguien se fije en una película estrenada en 1963. Siguiendo los cánones de la industria actual, ***The Great Escape*** (aún no se sabe si el título será modificado para su lanzamiento en **España** por *La Gran Evasión*) es una aventura de acción en tercera persona que mezcla varios géneros. Lo primero que quisieron dejar claro los programadores durante la presentación a la prensa especializada fue que su título tiene poco que ver en cuanto a mecánica se refiere con *Prisoner Of War*, un juego lanzado hace varios meses por **Codemasters** que partía de las mismas premisas: un alto cargo del ejército aliado,tiene que escapar de un campo de prisioneros de alta seguridad durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. En el título de **SCI** se ha sustituido la rutina del campo por un desarrollo mucho más libre. No tendremos que llevar a cabo los actos típicos de cada día, sino que deberemos planear la fuga y llevarla a cabo. Además, sólo una parte del juego transcurre en el *Stalag Luft III* (así se llama el

> Podremos controlar a cuatro de los protagonistas del filme en el título de SCI

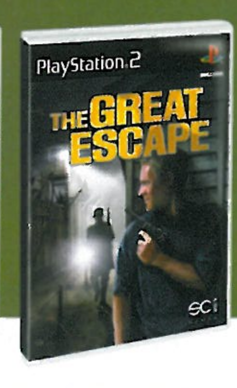




LA PELÍCULA

Dirigida por el genial creador **John Sturges** (*Los Siete Maginíficos*), cuenta el intento de evasión de varios oficiales aliados de un campo de prisioneros en 1943. Poco después de su estreno se convirtió en todo un referente para películas bélicas, dando pie a otras producciones similares como *Evasión o Victoria*.

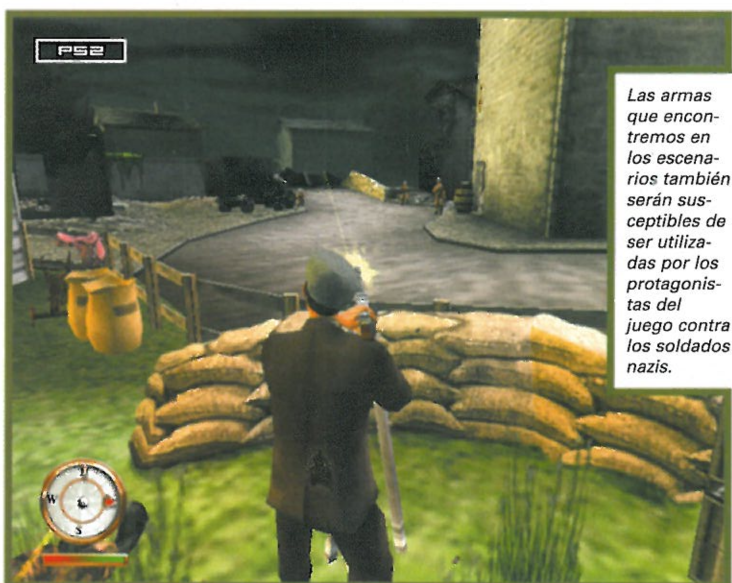




centro de reclusión de la película). El resto de las misiones están ambientadas en lugares como un castillo nazi en las montañas, un pequeño pueblo francés tomado por los alemanes, un aeropuerto de la *Luftwaffe* o un tren. Podremos manejar a cuatro de los personajes del filme (entre ellos el interpretado por **Steve McQueen**), cada uno especializado en determinadas acciones como el espionaje, el carterismo o la evasión.

Junto con la infiltración (elemento que por lo que parece últimamente no puede faltar en ninguna aventura en tercera persona que se precie) y la exploración, la acción será el elemento principal del juego. Armas de la época (pistolas semi-automáticas, metralletas y rifles de francotirador) y todo tipo de vehículos (tanques, *jeeps*, aviones e incluso la motocicleta de la memorable escena final) estarán a disposición del jugador.

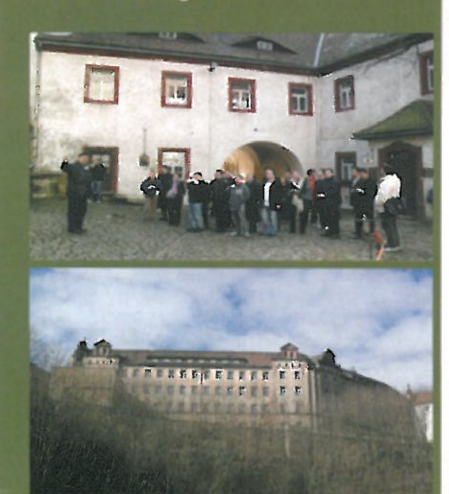
Las dos versiones (**PS2** y **Xbox**) aparecerán (salvo retrasos de última hora) en junio en todo el territorio europeo, y es más que probable que una versión para **GameCube** sea lanzada algunos meses después. Nos han prometido que ***The Great Escape*** estará traducido y doblado al castellano. En la versión original se ha conseguido la voz de **Steve McQueen**, y todo apunta que en la versión española también se cuente con el actor de doblaje que le cedió su voz.



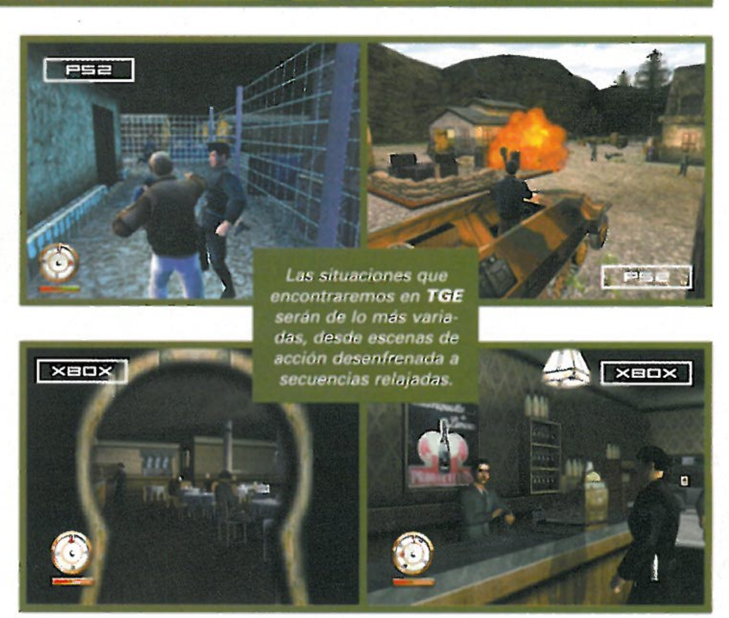
Las armas que encontremos en los escenarios también serán susceptibles de ser utilizadas por los protagonistas del juego contra los soldados nazis.

EL VIAJE

Como el campo de prisioneros que aparece en el filme, fue desmantelado tras la victoria aliada en la Segunda Guerra Mundial, los responsables de **SCI** nos llevaron al castillo de *Colditz*, otro de los centros de reclusión de alta seguridad más famosos y que albergó varios intentos de fuga.







*Las situaciones que encontraremos en **TGE** serán de lo más variadas, desde escenas de acción desenfrenada a secuencias relajadas.*

THE SCOPE

LOS NUEVOS O

Capcom prepara dos nuevas entregas de la saga. Además de la esperada tercera parte, se está desarrollando un Onimusha con forma de beat´em-up protagonizado por los personajes clave de las dos primeras entregas.

El pasado viernes 21 de marzo, **SuperJuegos** acudió a **París** para asistir a la presentación internacional de las futuras nuevas entregas de la saga *Onimusha*: ***Onimusha 3*** y ***Onimusha Blade Warriors*** (*Onimusha Buraiden* en el mercado japonés). *Onimusha 3* será el que cierre la franquicia, el último juego de la serie. La principal cualidad de esta nueva aventura de acción es la inclusión de dos personajes protagonistas, encarnados por dos famosos actores. **Takeshi Kaneshiro**, una especie de «Brad Pitt japonés», pondrá su cara a Akeshi Samanosuke de nuevo y, como novedad, el popular actor francés **Jean Reno** (Juan Moreno antes de emigrar de **España** a *Francia*) hará las veces de Jacques Bran. **Keiji Inafune**, productor del juego y uno de los principales artífices del fenómeno *Megaman*, nos explicó que **Jean Reno** y **Takeshi Kaneshiro** son dos personajes antagónicos pero a la

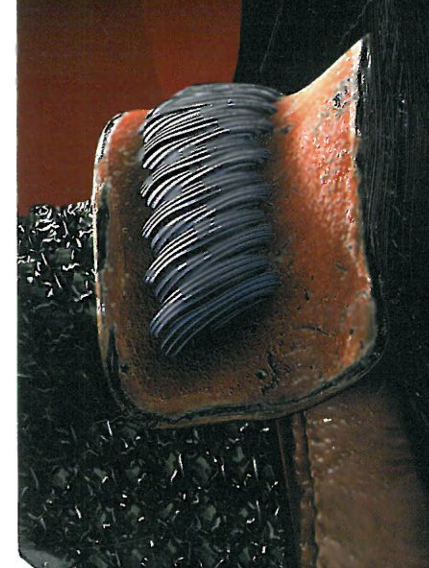


Jean Reno *y la siempre espectacular y universalmente reconocible arquitectura de la capital francesa, servirán como nexo de unión entre un juego de Samurais y el mercado europeo.*





Para los inquietos por las conversiones PAL en general, y las de ***Capcom*** *en particular, que han dejado bastante que desear en algunas ocasiones, se nos ha confirmado que se incluirá por fin el que debiera ser obligatorio selector 50/60 Hz.*



NIMUSHA

vez complementarios. **Akeshi** es más un héroe de adolescentes, guapo y elegante, mientras que **Jacques** será el típico héroe no demasiado atractivo, pero con una imagen dura y agresiva. Dos personalidades contrapuestas pero, insistimos, complementarias. También nos comentó que el famoso cineasta **Donnie Yen**, que en su haber destaca la participación en películas de la fama y el prestigio de *Blade 2*, se encargará de las secuencias CG. De entrada, el cambio más patente en el nuevo *Onimusha* es la sustitución de los fondos prerrenderizados por escenarios poligonales 3D que se generan el tiempo real. Según el propio **Inafune**, el motor gráfico del juego es el mejor de todo **Capcom**, y permitirá que aparezcan en pantalla nada menos que 20 personajes simultáneamente y con todo lujo de detalles. La acción transcurrirá en dos épocas distintas y absolutamente diferentes: el **Japón** de finales del siglo XVI y el **París** de nuestros días. Lo de **Japón** es obvio tratándose de un juego de Samurais, pero la elección de **París** responde a la intención de acercar el argumento del juego al público occidental para incentivar las ventas.

Onimusha 3 saldrá en Japón en marzo de 2004, y en el mercado occidental tres meses después.



Como novedad, los movimientos verticales en pantalla adquirirán un protagonismo inédito en el juego, y aunque no nos quisieron contar mucho, si que se nos anunció que habrá vehículos (motos al parecer),y un sistema de Power-Ups para potenciar las armas.

EL ACTOR

Jean Reno es uno de los actores no americanos más conocidos. Nació en **Casablanca** (**Marruecos**) en 1948. Tras vivir en **España** y adquirir nuestra nacionalidad, huyó de la dictadura y se estableció definitivamente en **Francia**. Tras participar en películas de gran éxito en taquilla, como Los Visitantes, su despegue definitivo se produjo con El Profesional.

Parece ser que en la tercera parte la acción primará sobre el diálogo, incorporándose además personajes secundarios femeninos, que aparecerán principalmente en el escenario parisino.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Los personajes de los primeros Onimusha a espadazo limpio

THE SCOPE

Onimusha 3 no iba a ser la única sorpresa, ya que para aliviar la espera, **Capcom** está preparando otro juego basado en la serie, ***Onimusha Blade Warriors***. Si de ***Onimusha 3*** apenas pudimos ver una secuencia de introducción y un momento de lucha, de ***Blade Warriors*** sólo tuvimos acceso a una lucha de 4 contra 4 en una pantalla estática. ***OBW*** nos propone luchar contra otros tres oponentes, ya sean controlados por «humanos» o la propia consola. Este título lo protagonizan los personajes de *Onimusha 1* y *2*, saldrá antes que ***Onimusha 3*** y tendrá mucha más acción. Casi se puede decir que ***OBW*** es un *Action Game* y ***O3*** un *Movie Game*. En el juego se podrá seleccionar o bien humanos o diablos entre los 12 personajes más los 4 ocultos disponibles, que podrán luchar individualmente o en grupos, ya sea dos contra dos o uno contra tres. Dispondrá diferentes niveles de violencia. Por ejemplo, en **Japón** no habrá sangre para acercarlo al público más infantil, mientras que en **Europa** esperan hacer versiones específicas para cada mercado. De esta manera, habrá versiones de ***OBW*** especialmente violentas, con amputaciones de miembros, decapitaciones, etc... Y versiones mucho más «edulcoradas» .No sabemos qué nivel de violencia tienen pensado para el mercado español, aunque ellos mismos aprovecharon la ocasión para preguntar cuál sería nuestro deseo. Se espera que salga para principios de 2004.

Los combates están plagados de efectos gráficos de extraordinaria riqueza gráfica.









NIVEL DE VIOLENCIA

Lo más interesante de la presentación de este juego fue el debate sobre el nivel de violencia. Nuestra postura fue la siguiente: la lucha de espadas es ya de por sí algo violento, y eliminar la sangre y demás elementos inherentes a esta temática sería sacrificar el realismo. Queremos un juego completo con limitación de edad.

El juego dispondrá de un modo multiplayer y el típico modo Historia



Todos los recursos a tu disposición.

Cañón



Rayo



Rayo de Ondas



Rayo de Hielo



Rayo de Plasma

Traje Climático



Sistema de visores



Visor de Combate



Visor de Escaneo



Visor de Infrarrojos

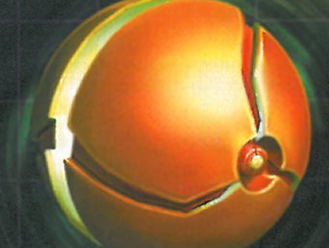


Visor Rayos-x

Lanzamisiles



Morfosfera



Empléalos con inteligencia.





"Es un juego brillante, por el que merece la pena comprarse una Nintendo GameCube".
Puntuación 97 (Hobby Consolas)

CONTENIDO DEL PACK:

- Consola Nintendo GameCube negra
- Mando de Nintendo GameCube
- Juego Metroid Prime
- Placa decorativa para la consola



Life's a game
www.nintendo.es

japón japón japón japón japón

Necrid no utiliza armas «físicas» para defenderse. Con cada ataque lanzado, invoca un campo de fuerza de color verde con la forma de un arma blanca.

▌En Japón ya pueden disfrutar de SC2. En Europa, tendremos que esperar hasta septiembre▐

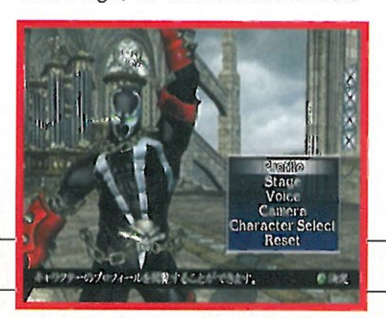
Junto a **Yoshimitsu**, la versión **PS2** de **Soul Calibur 2** permitirá jugar con otro de los personajes de la saga Tekken: **Heihachi Mishima**

Soul C

El esperado beat'em-up de Namco irrumpe de

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco País > Japón

Tras convertirse en el título de lucha más afamado de la generación **Dreamcast**, la saga de **Namco** llega a su tercera entrega (comenzada en **PSone** con *Soul Edge*) de forma simultánea a las tres máquinas de 128 *bits*. ***Soul Calibur 2*** aborda el género de la lucha desde una perspectiva original y diferente, que combina un control simple e intuitivo con una completísima jugabilidad. Buena muestra de ello son la gran cantidad de golpes, *unblockables*, *combos* y *reversals* de todo tipo con los que cuenta cada uno de los personajes que, sin embargo, hacen que el juego sea accesible para el público menos experimentado en el género de la lucha. Las posibilidades de ***Soul Calibur 2*** no se quedan en los clásicos modos *Arcade*, *Survival* o *Time Attack*, ya que el título de **Namco** ofrece, entre otros muchos, el original modo *Weapon Master*. Dicho modo, que supone la evolución del *Mission Mode* de la versión **Dreamcast** y el *Edge Master* de **PSone**, permitirá al jugador conseguir nuevas armas para su personaje, a medida que supera los diferentes niveles (cada uno con unas características específicas). A medida que superamos los modos de juego clásicos, aparecerán sus versiones Extra, donde se nos permitirá utilizar cualquier arma conseguida, una galería de ilustraciones y el modo *Profile*, que nos ofrecerá la posibilidad de ver el escenario y las característi-



A través del modo Profile podremos ver el escenario, las voces y demás características del personaje elegido.




Seung Mina *es uno de los personajes ocultos inicialmente.*



ARMAS
A través del modo *Weapon Master* podremos conseguir más de un centenar de armas diferentes.



WEAPON MASTER
Mezcla entre el *Mission Mode* del primer *SC* y el *Edge Master* de *Soul Edge*, este modo nos pondrá a prueba en combates de diferentes características con el objetivo de conseguir nuevas armas.



EXTRAS
Al completar los modos clásicos, se abrirán opciones como el *Profile*, variantes Extra y una galería de ilustraciones.

Personajes

Junto a **Necrid** (salido de la obtusa mente de *Todd McFarlane*), cada una de las versiones presenta un nuevo personaje con respecto a la *coin-op*: **Heihachi** en la versión **PS2** y **Spawn** en **Xbox**.

Heihachi y Spawn han sido perfectamente integrados en la estética del universo Soul Calibur




alibur 2

forma simultánea en los 128 bits

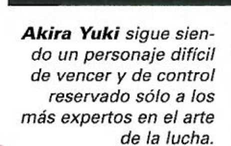
cas de cada luchador, así como de escuchar cada una de sus voces. El número de personajes ha aumentado ligeramente con respecto a la versión recreativa, con la inclusión de **Necrid** (diseñado por **Todd McFarlane**), que aparece en todas las versiones, y las de **Heihachi**, **Spawn** y **Link**, en **PS2**, **Xbox** y **GameCube** respectivamente. Técnicamente, ***Soul Calibur 2*** supera con creces a su antecesor, con un *engine* 3D suave y repleto de efectos gráficos, con los escenarios y los personajes más detallados que hemos visto en un *beat'em-up* de sus características (a excepción de *Dead Or Alive 3*). Las diferencias entre las versiones de **Xbox** y **PS2** radican en la resolución gráfica y en la calidad de algunas texturas, algo superiores en el caso de la máquina de **Microsoft**, así como algún que otro salto en el *frame rate* en los 128 *bits* de **Sony**. ➾ DOC



Todos los luchadores del juego han sido equilibrados. ***Kilik*** *es más rápido, pero sus ataques son más cortos.*

japón japón japón japón

Virtua Fighter 4 Evolution



Akira Yuki sigue siendo un personaje difícil de vencer y de control reservado sólo a los más expertos en el arte de la lucha.



▮ Por difícil que parezca, Evolution ha visto su jugabilidad muy mejorada con respecto al primer Virtua Fighter 4 ▮

El entrenamiento es indispensable.





Lau y Pai, padre e hija, respectivamente, vuelven a resolver sus problemas familiares a golpes.

Modo Quest

Esta especie de aventura te llevará por varios salones recreativos de **Sega** y te obligará a participar en diferentes torneos de extrañas características para conseguir todo tipo de extras y complementos con los que vestir al personaje elegido.

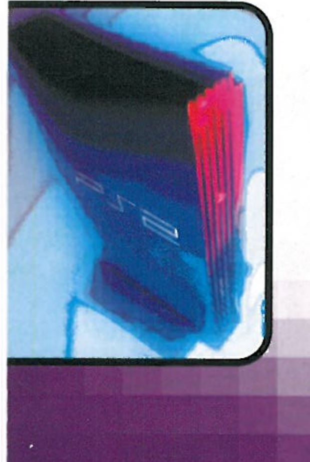
Sega mejora su impecable título de lucha

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > AM-2 País > Japón

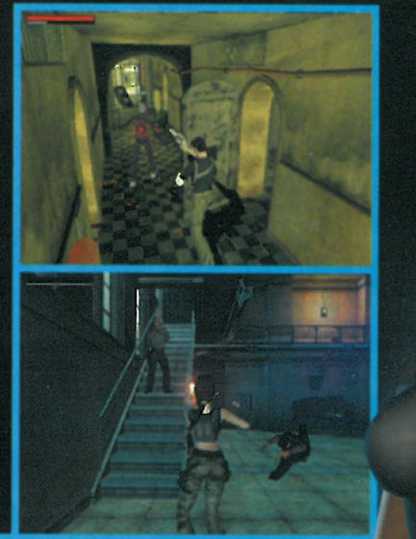
El más jugable *beat'em-up* 3D jamás creado se actualiza con nuevos personajes, un motor 3D más suave y detallado y una jugabilidad aún más equilibrada. El *Muay Thai* y el *Judo* han sido las artes marciales exploradas en esta ocasión por **Sega**, a través de los personajes **Brad Burns** y **Goh Hinogami**, respectivamente. Su impecable jugabilidad ha sido mejorada (algo que parecía imposible), equilibrando los movimientos de cada uno de los personajes; aunque **Akira** sigue siendo igual de mortífero (y de imposible de controlar), le han quitado efectividad a los golpes de personajes como **Jacky** y otros luchadores como **Jeffry** y **Wolf** han ganado algo de velocidad. Las novedades en el apartado gráfico se limitan a la utilización de un filtrado muy similar al visto en la versión **PS2** de *Tekken 4*, algo que, lejos de significar un pequeño cambio, convierte el motor 3D de ***VF4 Evolution*** en uno de los más vistosos que hemos podido ver en el *hardware* de **PS2**. Junto a los nuevos luchadores, también encontraremos novedades en los modos de juego, donde destaca el nuevo *Quest*. A través de dicho modo iremos combatiendo a lo largo de un mapeado (en lo que se supone son salones recreativos) y en diferentes torneos de extrañas características, para conseguir con nuestras victorias nuevos modos, vídeos y cientos de complementos con los que «vestir» a nuestro personaje. Cabe destacar que ***VF4* Evolution** será distribuido en **Europa** por **Sega** y no por **Sony**, como el anterior título de la saga. DOC

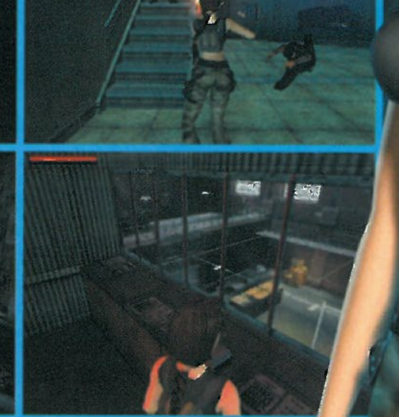
▮ Tanto el motor 3D de Virtua Fighter 4 como su jugabilidad han sido mejorados en Evolution ▮


Confederación
Warrior Kings
Battles
Torneo local
en cada sala
mayo 2003
Infórmate en la sala
o en internet.
Precio
1€* / hora
*Sólo para socios
Premios
Los 3 vencedores de cada sala serán premiados con una exclusiva Edición Coleccionista del Juego*
* Incluye Juego, Poster Gigante - con Mapa de Unidades y Edificios - y edición de Postales del Juego.
Planeta DeAgostini
Interactive
www.planetadeagostini.net

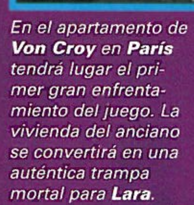


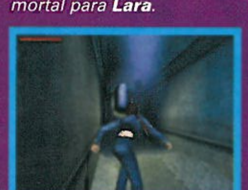






En el museo del **Louvre**, **Lara** deberá superar los obstáculos en forma de dispositivos de seguridad para conseguir su objetivo: una de las pinturas «Obscuras».





En el apartamento de **Von Croy** en **París** tendrá lugar el primer gran enfrentamiento del juego. La vivienda del anciano se convertirá en una auténtica trampa mortal para **Lara**.



Lara Croft Tomb Raider: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

La reinvención de una saga legendaria

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Core Interactive País > Reino Unido



La calidad del motor que gestiona el apartado gráfico del juego se deja notar en la resolución y en los efectos de luz.

Esperada, controvertida y retrasada una y mil veces, la nueva entrega de *Tomb Raider*, y primera para **PS2**, por fin ha pasado por nuestras manos. Y podemos decir, sin temor a equivocarnos, que la tan cacareada renovación de la serie ha llegado mucho más lejos de lo que cualquiera podía pensar. Sin duda, las nuevas aventuras de **Lara** serán criticadas desde muchos ángulos, pero nadie podrá decir que el juego se parece demasiado a alguno de los anteriores protagonizados por la reina de corazones del videojuego. Los programadores de **Core** escribieron un largo guión que no se resolverá íntegramente hasta posteriores entregas. La Cábala, los templarios, una sociedad secreta regida por un malvado alquimista... La trama es mucho más oscura y a la vez más coherente y adulta. Se acabaron los paseos por pirámides para encontrar un tesoro. Ahora **Lara** lucha por su vida. En un momento de la aventura **Kurtis**, el nuevo co-protagonista, la dejará encerrada en una cámara y entonces pasaremos a controlar a este miembro de la organización *Lux Veritatis*, que desde hace cientos de años lucha contra el mal en el mundo. En ***El Ángel De La Oscuridad*** sólo le controlaremos durante

En los tejados de París tendremos que utilizar toda nuestra pericia a la hora de efectuar saltos y otras acrobacias.

El nuevo compañero de Lara, Kurtis, llevará sobre sus hombros las mayores cargas de acción. Busca vengar la muerte de su padre





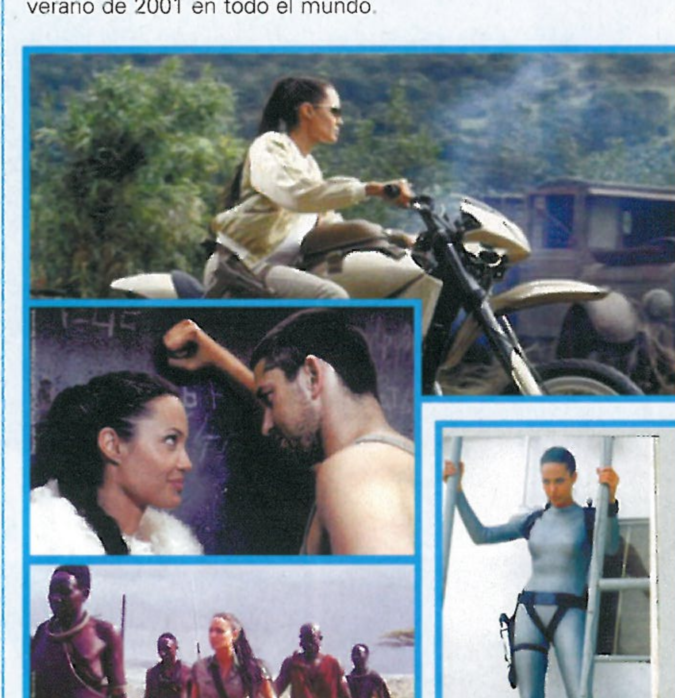




El primer encuentro entre **Lara** y **Kurtis** no será del todo amigable. La relación de estos dos personajes se volverá bastante conflictiva, aunque nunca se sabe...

Tomb Raider: The Cradle Of Life

El próximo 35 de julio se estrenará en los **Estados Unidos** la segunda película basada en la heroína virtual por excelencia. Esta vez **Lara** encuentra en una expedición submarina una esfera que contiene la legendaria caja de Pandora (que según la mitología clásica contenía en su interior todos los males del mundo). Pero el malvado **Chen Lo**, líder de una organización criminal china, la roba para venderla a un tipo llamado **Reiss**, que pretende utilizarla como arma para desencadenar el día del Juicio Final. El director en esta ocasión es **Jan de Bont**, especialista en cine de acción y responsable de películas como *Speed*, *Twister* o *La Guarida*. **Angelina Jolie** vuelve a encarnar a la arqueóloga más famosa, mientras que **Gerard Butler** interpreta a su ex-novio. La primera película fue todo un éxito, convirtiéndose en una de las más taquilleras del verano de 2001 en todo el mundo.



*Los espectaculares exteriores de la nueva película protagonizada por **Lara Croft** han sido rodados en **Inglaterra**, **Kenya**, **Hong Kong**, **Gales** y la isla griega de **Santorini**. El coste total de la filmación ha ascendido a noventa millones de dólares.*

un 20% del juego, pero en próximos títulos cobrará mayor importancia. Los tres escenarios principales (**París**, el **Louvre** y **Praga**) ofrecerán estilos distintos de juego. En la capital francesa deberemos hacer uso de las nuevas habilidades de **Lara** para la infiltración y el sigilo. En el museo de arte encontraremos un estilo más cercano a las anteriores entregas, con muchos saltos y *puzzles*. En la **República Checa** es donde encontraremos las secuencias de acción más intensas. En cuanto al desarrollo de los niveles, se ha huido totalmente de la linealidad. En muchos momentos encontraremos caminos alternativos. Según hayamos mejorado las habilidades de **Lara** podremos avanzar por uno u otro. Fortalecer su tren inferior para saltar más, el superior para permanecer más tiempo agarrada a un saliente, manejar dos armas independientemente, noquear o romper el cuello a los enemigos, hablar con los personajes secundarios y llevar la conversación por donde queramos, comprar armas y equipamiento, andar sigilosamente, asomarse a las esquinas, gatear... Los 5.000 polígonos que componen a **Lara** pueden realizar una increíble cantidad de movimientos. El juego aún no tiene fecha definitiva de salida a la venta, y mucho nos tememos que puede volver a sufrir un nuevo retraso que lo coloque en la época estival, pero sin duda la espera merecerá la pena. DANI3PO

supernuevo supernuevo

En numerosas ocasiones de la aventura nos encontraremos con alguno de los agentes de Matrix. Lo mejor que podremos hacer para librarnos de ellos es correr, ya que son casi inmortales.

Enter The MATRIX

La trilogía más relevante de la ciencia ficción llega a

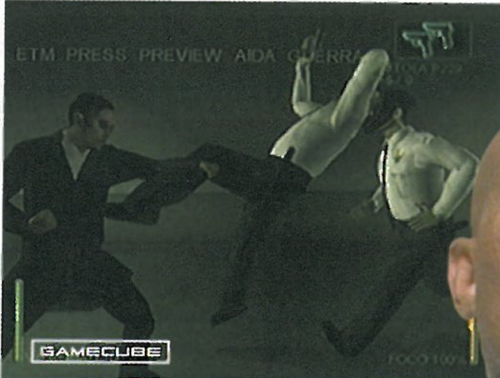
Género > Acción/Aventura Formato > DVD-Rom/2 mini-DVD Compañía > Infogrames Programador > Shiny País > Estados Unidos

Desde su estreno en 1999, el filme de los hermanos **Wachowski** ha invadido nuestras mentes a través del cine, los cómics e *Internet*, haciéndonos cambiar la forma de ver la ciencia ficción e incluso la realidad que vivimos día a día. Ahora, coincidiendo con el estreno de *Matrix Reloaded*, **Shiny** nos ofrece la mejor forma de entrar en *Matrix* con el videojuego basado en la saga y cuyo argumento corre en paralelo junto a las 48 fatídicas horas relatadas en la segunda entrega de la trilogía. Tanto la compañía de **Dave Perry** como **Larry** y **Andy Wachowski** se han volcado en la creación y ambientación de ***Enter The Matrix***. El primero diseñando un potentísimo *engine* 3D y un control complejo e intuitivo que nos permitirá realizar los movimientos más increíbles y los directores confeccionando un guión de unas 300 páginas para dar vida al juego y dirigiendo hasta una hora de escenas protagonizadas por los actores reales que adornarán cada secuencia de video mostrada en ***Enter The Matrix***. De hecho, **Joel Silver** se ha encargado de la producción de la versión lúdica de *Matrix* y en su banda sonora podremos escuchar varios temas del *score* del filme y algunos de grupos como **Fluke**. Por ahora, hemos tenido la posibilidad de jugar a las



***Sparks** (el actor australiano **Lachy Hulme**), hará las veces en Matrix Reloaded (y en **Enter The Matrix**) de operador en el Logos, trabajo desempeñado por **Tanque** en el Nebuchanezzar.*



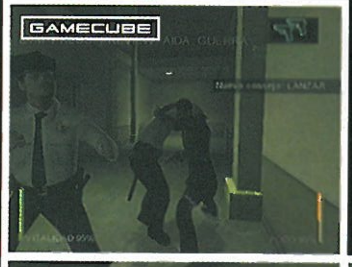




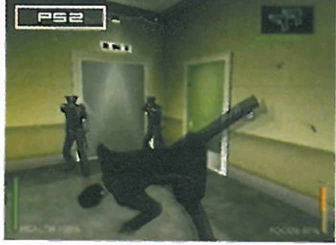
Trinity, Focus!

Las palabras de **Morfeo** en la primera entrega de la trilogía han servido a **Shiny** para designar su *bullet-time* particular. Introducido por primera vez por **Remedy** en **Max Payne** (plagiando a todas luces las escenas del filme *The Matrix*), **Shiny** ha evolucionado el concepto y en ***ETM*** podremos aplicar el *Focus* a todas las acciones.





Niobe *y* ***Ghost*** *también podrán realizar todo tipo de llaves cuerpo a cuerpo, tanto con armas como sin armas.*







El control de Enter The Matrix nos permitirá hacer tantas o más acciones que las vistas en el primer filme de la trilogía

PS2 y GameCube.

versiones de **GC** y **PS2** del título de **Shiny**, y sus principales diferencias radican en su control, en el soporte donde están grabados los datos (en **GC** está dividido en dos G.O.D. o Mini-DVD) y, en menor medida, en su *frame rate*, ya que el *hardware* «base» elegido por **Shiny** ha sido la máquina de **Sony**. Aún están por ver las novedades introducidas en la versión **Xbox**, que no sólo será la más avanzada técnicamente, además es casi seguro que incluya la posibilidad de descargar contenido extra a través del sistema *Xbox Live*. Al igual que en **EE.UU.**, donde la fecha de lanzamiento de ***Enter The Matrix*** seguirá siendo el día 15 de mayo, junto al estreno de *Matrix Reloaded*, en **España** todo parece indica que no podremos jugar al título de **Shiny** hasta el día 23 de mayo, fecha del estreno de la segunda entrega de la trilogía. Yo ya tengo mis entradas, ¿y vosotros? DOC

Más allá de Matrix

Enter The Matrix no se queda en las acrobacias, disparos y golpes de **Niobe** y **Ghost**, ya que un buen porcentaje de la aventura se desarrolla a bordo del coche (a la derecha) y a los mandos del *Logos*, el *hovercraft* más rápido de **Zion**. Si lo tuyo no es la acción, ***ETM*** te da la oportunidad de «hackear» *Matrix* a través de un sistema de comandos similar a *MS-Dos* o la consola de *Linux*.



supernuevo

Pro Beach Soccer



Gráficamente el programa es muy sencillo. Tan sólo incluye dos tipos de cámaras y repeticiones automáticas después de cada gol.

Los estadios dejan sitio a espectaculares playas. Los límites del terreno de juego están marcados por cintas de colores.

La intro, sólo disponible en Xbox, ofrece refrescantes imágenes



Dentro de los componentes de los diferentes combinados aparecen algunos exjugadores de fútbol. En la selección española destacan **Salinas** y **Joaquín**.



Estilo de juego

El juego aéreo es el gran protagonista del programa, que incluye un botón que permite elevar el balón para posteriormente realizar un pase o un remate.

Las reducidas dimensiones del campo hacen posible anotar desde cualquier parte del mismo.

Las cálidas playas reciben a un acrobático fútbol

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Wanadoo País > Francia





Los programas dedicados al fútbol muestran su cara más formal con simuladores en la línea de *FIFA* o ***Pro Evolution Soccer***. Frente a este tipo de juegos también han aparecido otros programas de corte más *arcade* como *Red Card Soccer* (**PS2** y **Xbox**)o *Side Kicks* (**Neo Geo**). Siguiendo la línea *arcade* **PlayStation 2** y **Xbox** son las primeras consolas en la historia en recibir un compacto dedicado al fútbol playa. Las peculiaridades del deporte playero modifican radicalmente tanto el sistema de juego como el de control. En este sentido las reducidas dimensiones del campo y la complejidad para desplazar el balón a ras de suelo hacen que el juego aéreo sea el gran protagonista. Así, mediante espectaculares combinaciones, es posible llevar el balón de un lado a otro del campo sin que toque el suelo para culminar la jugada con una impresionante volea. El sistema de control es bastante más sencillo del habitual, presentando como principal diferencia un botón para elevar el balón y evitar que toque el suelo mediante diferentes tipos de control. Todo ello se realiza con el entorno de los refrescantes escenarios playeros y con la presencia de selecciones nacionales de todo el mundo. Aunque las *betas* analizadas aún no están completamente finalizadas, la versión de **Xbox** presenta un mayor detalle gráfico. Sin embargo, los desplazamientos son algo más rápidos en la versión para **PS2**. No obstante, y de forma independiente del resultado final, estamos ante un juego que cambia radicalmente el habitual concepto del fútbol, y en el que la originalidad es innegable. CHIP & CE





Un auténtico desfile de modelos espectaculares de todas las épocas.



World Racing



El juego premia el buen hacer en la conducción. Es tan importante ganar, como hacerlo de forma noble, sin trucos y sin tretas de ningún tipo.

Si siempre has soñado con tener un Mercedes, con World Racing podrás disfrutar de más de un centenar de ellos



Dispondremos de vehículos de diferentes segmentos, como deportivos o todoterrenos.

No existe limitación lateral en los circuitos, y podremos explorarlos libremente.

Un juego «de marca» con escandalosas cifras

Género > Conducción Formato > DVD ROM Compañía > TDK Mediactive Programador > Synetic País > Alemania

Ya os lo presentamos en su versión **Xbox** el mes pasado, y en esta ocasión le toca el turno a la entrega **PS2**. Pudimos observar el juego en una presentación a la prensa en las oficinas de **TDK**, y por lo que vimos, estamos ante un calco imperfecto de aquella versión. Decimos imperfecto porque aunque apenas ha sufrido pérdidas (sólo se han eliminado las repeticiones y el modo para 4 jugadores), sí que hemos percibido una pérdida de calidad respecto a la versión **Xbox**. Obviamente se trata de una *beta* que debe mejorar y mucho, pero daba la impresión de que el motor gráfico no podía mover con soltura el escenario. Y esto de debe en parte al excelente trabajo gráfico. Además de ofrecer más de un centenar de preciosos vehículos (el juego de luces es extraordinario), y más de un centenar de circuitos, encima los han hecho bien, cuidando todos los detalles imaginables, especialmente en los coches, auténticos protagonistas. Desde un **Clase A** hasta un espectacular prototipo, la práctica totalidad de los coches existentes con el anagrama de la estrella han sido incluidos en el juego. Además, los propios ingenieros de **Mercedes-Benz** han colaborado para que la dinámica y el sonido de los motores sea lo más realista posible. Entre las curiosidades del juego destaca el que se prime el «fair play», penalizándose las actuaciones agresivas y las salidas de la pista para acortar curvas. Si se optimiza finalmente el motor gráfico, preparaos para un gran juego, asombroso en su oferta de coches. **THE SCOPE**

Más de cien vehículos y más de cien diferentes trazados nos esperan

supernuevo

Nuestro protagonista contará con varias habilidades Psiónicas, como la posibilidad de «esprintar».

▮ Crimson Sea ofrece una refrescante mezcla de acción, aventura y algunos toques de juego de rol ▮

El personaje principal podrá hacer uso de un arma de larga distancia y otra de corta. Ambas podrán ser mejoradas mediante la compra de nuevos elementos que añadiremos.

Los enemigos que aparecerán al finalizar algunas misiones serán impresionantes, tanto por su tamaño como por su original diseño.

Crimson Sea

Un soplo de aire fresco al catálogo de Xbox

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Koei País > Japón

Los desarrolladores de la compañía **Koei** parecen ser de los pocos programadores japoneses que apoyan la consola de **Microsoft** lanzando títulos exclusivos como este que nos ocupa en estos momentos. Alejándose de sus típicas sagas ambientadas en la época feudal china, ***Crimson Sea*** nos ofrece una aventura de acción en tercera persona desarrollada en un futuro lejano. **Sho**, un joven cazarrecompensas, es reclutado por la líder de un equipo de élite llamado *G-Squad*. El objetivo es detener la invasión de unos alienígenas conocidos como *Mutons*. La historia, a priori, no parece muy original, pero los continuos toques de humor y la magnífica calidad de las secuencias generadas con el propio motor del juego hacen que cobre interés. Además, el desarrollo de la acción no se limita a disparar a todo bicho viviente, sino que incluye toques de exploración, elementos de *RPG* y la posibilidad de elegir la misión que queramos cumplir en cada momento. Si todo sale bien puede convertirse en uno de los juegos más recomendables de **Xbox** de cara al periodo estival que se acerca. ➪**Dani3po**

No estás solo

El potente motor gráfico del que hace gala ***Crimson Sea*** pone en pantalla, literalmente, cientos de enemigos a la vez. Por si fuera poco, en muchas misiones iremos acompañados de varios miembros de nuestro equipo, que actuarán independientemente, aunque deberemos velar por su estado de salud en más de una ocasión.










supernuevo supernuevo

Dynasty Warriors 4

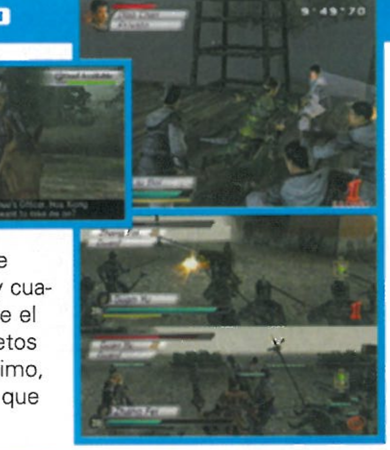
Las secuencias nos narrarán la historia de cada uno de los ejércitos y sus integrantes, y del desarrollo de la campaña.





En el menú del Musou Mode, podremos observar la evolución de cada batalla y comprobar dónde necesitan nuestra ayuda.

Modos de juego



DW4 presenta un surtido variado y muy completo para mantener entretenido al jugador por bastante tiempo. Además del modo principal de juego, para dos jugadores hay cuatro opciones. Lo mismo ofrece el modo *Challenge* con cuatro retos originales y divertidos. Por último, siempre queda el *Free Mode* que se inicia con cinco niveles.

Cuarta entrega de una saga de batallas épicas

Género > Beat'em up Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Koei País > Japón

Conocido como *Shin Sangoku Musou 3* en **Japón**, este título explota todos los aspectos que conforman el peculiar estilo de la saga de **Koei** incorporando un aluvión de novedades que van a hacer las delicias de todos sus seguidores. La mecánica apenas ha variado, la mayor parte del tiempo la pasaremos controlando a uno de los integrantes que comandan cada uno de los tres ejércitos a nuestra disposición aniquilando literalmente cientos de enemigos. Entre las principales innovaciones, además de la aparición de nuevos personajes junto a los ya conocidos **Wu**, **Wei** y **Shu**, destaca la posibilidad de aceptar duelos durante la batalla. Estos se desarrollarán como un combate típico de los juegos de lucha en el que nos enfrentaremos contra un personaje relevante de las tropas enemigas. En esta entrega también encontramos diversos ingenios, como catapultas, escaleras para tomar un lugar amurallado, etc., que el jugador puede utilizar para decantar la batalla a su favor. Además, por primera vez se pueden conseguir puntos de experiencia para mejorar las armas. En lo que se refiere a los modos de juego, éste es el *Dynasty Warriors* más completo de toda la serie. En el modo *Musou* pueden cooperar dos jugadores para completar los 50 escenarios distribuidos en 17 territorios. En resumen, un título con un gran potencial. **R. DREAMER**

Durante los combates hay que recargar la barra de magia cuanto antes, para poder lanzar ataques devastadores contra las tropas enemigas.



Incluye la banda sonora del primer **Burnout** además de dos temas absolutamente inéditos. La música del menú es la mejor.

GameCube

Los vehículos disponen del doble de polígonos que los que ofrecían en **PlayStation 2**, tanto en los que controlaremos nosotros como en los que forman parte del tráfico de los diferentes circuitos.

El modo *Crash* sigue siendo la estrella del juego en cuanto a jugabilidad y pique. Respecto a la versión para **PlayStation 2**, se han añadido 15 nuevos escenarios para este modo.

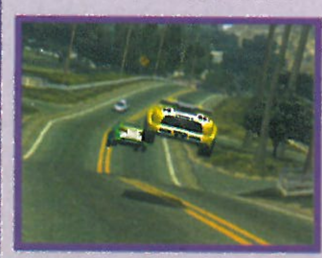
Burnout 2

La conducción salvaje, también en Xbox y GC

Género > **Conducción** Formato > **DVD-ROM/Mini DVD-ROM** Compañía > **Acclaim** Programador > **Criterion** País > **Reino Unido**

Xbox

A través de **Xbox Live**, compararemos resultados con los mejores del mundo en 60 tablas que incluyen mejores tiempos y las puntuaciones del modo *Crash*.



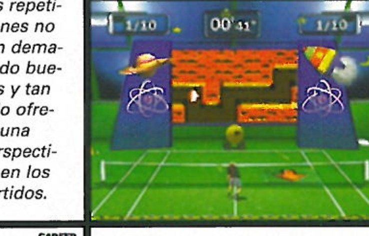
Tras convertirse en una de las sensaciones del año pasado en **PlayStation 2**, llega a las otras consolas de 128 *bits* ***Burnout 2: Point of Impact***. Y afortunadamente, el juego ha sabido envejecer extraordinariamente, conservando todas las cualidades de la entrega para **PS2** y mejorando notablemente algunos aspectos. Así pues, se mantiene la mecánica de ir superando niveles ganando carreras y accediendo a nuevos coches (incluyendo versiones *tuning*), y siendo los principales protagonistas los accidentes y el turbo, que se recargará cuando practiquemos una conducción temeraria (derrapando, yendo en sentido contrario, rozando a los coches, etc...). Al igual que en **PlayStation 2**, el modo más adictivo será el llamado *Crash*, que consistirá en provocar accidentes y lograr el mayor número de daños posible, colisionando en intersecciones de autopistas, cruces de semáforos y demás escenarios. Además de una patente mejora gráfica, especialmente palpable en los efectos de iluminación, las texturas y el modelado de los coches, se han añadido para estas dos versiones 15 niveles más en el modo *Crash*, y la cifra de carrocerías *tuning* se eleva nada menos que a 21. Uno de esos juegos imprescindibles para los usuarios de **GameCube** y **Xbox**. ➪ THE SCOPE

supernuevo

Roland Garros 2003

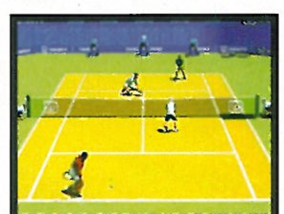


Las repeticiones no son demasiado buenas y tan sólo ofrece una perspectiva en los partidos.





El programa incluye variados minijuegos en la línea de los ofrecidos en Virtua Tennis.







Carrera

El modo Carrera ofrece un Editor junto a entrenamientos y una tienda en la que adquirir equipaciones.

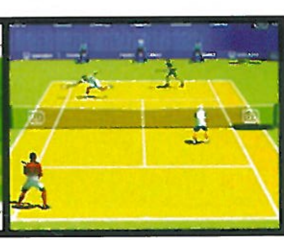






*Entre los jugadores incluidos destacan **Corretja**, **Safin**, **Mathieu** y **Rubin**.*



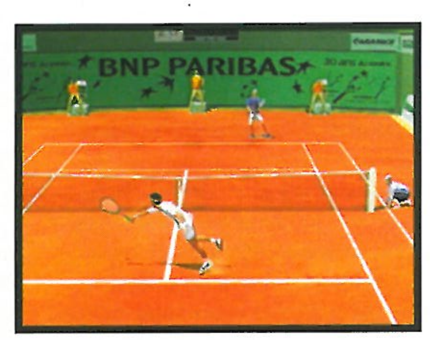




Mientras que tiene muchos competidores en PS2, en Xbox tiene vía libre

Roland Garros deja la exclusiva para PlayStation2

Género > Deportivo   Formato > DVD-ROM   Compañía > Wanadoo   Programador > Carapace   País > Francia

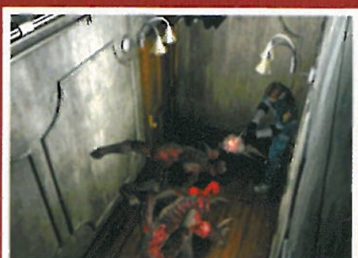


El control, en la línea de los programas arcade, es muy sencillo. Lanzarse en plancha es un recurso muy utilizado.

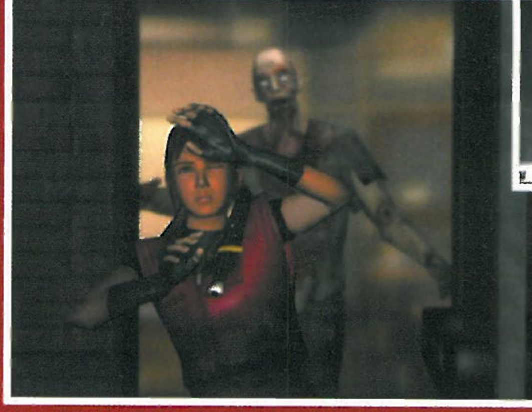
Dentro del tenis se ha producido una notable descompensación entre consolas. Mientras en **PS2** la competencia es muy alta, en las restantes consolas la calidad es bastante más baja. La segunda parte de *Roland Garros* deja la exclusividad en la consola de **Sony** para ofrecer a los usuarios de **Xbox** la oportunidad de contar con un programa de primer nivel. El sistema de juego sigue dejando clara la vocación *arcade*, ofreciendo la posibilidad de colocar la pelota en cualquier punto del campo con mucha facilidad. Donde se han producido novedades importantes es en la oferta de jugadores, elevando considerablemente el nivel de las raquetas recogidas. Así, junto a múltiples tenistas ficticios, aparecen algunos profesionales de primera fila entre los que destacan **Corretja** y **Safin**. Aunque el título del programa pueda hacer pensar que todos los partidos se desarrollan en tierra batida, se incluyen todo tipo de superficies. Las opciones también han sido renovadas recogiendo un interesante modo Carrera junto a otros de carácter más *arcade*. También hay que señalar, que el programa permitirá la participación *On-line* de hasta cuatro jugadores simultáneos. Aunque en **PS2** la lucha se promete discutida, en **Xbox** tiene todo para ser el líder indiscutible. **CHIP & CE**



El principal peligro en **Resident Evil 2** se encuentra en las innumerables criaturas que han sido afectadas por el T-Virus, como los temibles y sanguinarios Lickers.







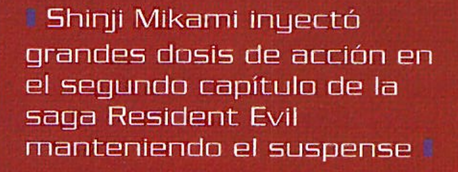


En 1998 las secuencias de **Resident Evil 2** resultaron impactantes, tanto por su espectacularidad como por su calidad técnica, superada con creces por las consolas actuales.









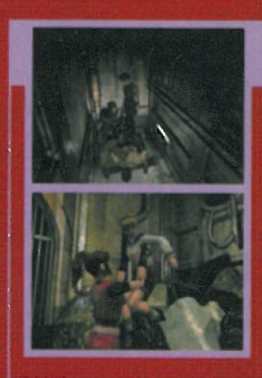


Shinji Mikami inyectó grandes dosis de acción en el segundo capítulo de la saga Resident Evil manteniendo el suspense



La comisaría de **Raccoon City** es uno de los escenarios principales de **Resident Evil 2**.

Los secundarios



Tanto **Leon** como **Claire**, vivirán su aventura por separado. Aunque sus destinos se unirán en determinados momentos del juego, cada uno tendrá su propio hilo argumental encontrándose con personajes que resultarán vitales para la historia. **Leon** coincidirá con una misteriosa mujer, mientras que **Claire** se encontrará con una simpática y delicada niña.

Resident Evil 2

Obra maestra de PSone, obra menor para GC

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Capcom está trasladando, lenta pero inexorablemente, todos los títulos de la saga *Resident Evil* a **GameCube**. Aunque después de la extraordinaria conversión del primer episodio y la llegada del primer *Biohazard* exclusivo para la consola de **Nintendo**, *Resident Evil Zero*, la compañía japonesa ha bajado el listón con la segunda y tercera entrega. Si hubieran salido hace tiempo, se podría haber comprendido la estrategia. Pero en este momento, tan sólo queda el consuelo de que podemos completar la colección de títulos *Resident Evil*. Para aquellos que nunca hayan puesto sus manos en el segundo capítulo, hay que comentar que esta versión es idéntica a la de **PSone**. Incluso gráficamente hay pocas diferencias entre ambas, por lo que la distancia técnica respecto al *remake* de *Resident Evil* es abismal. Aún así, los seguidores de esta saga podrán revivir las dos aventuras que albergaba ***Resident Evil 2***. Protagonizadas por **Claire Redfield** y **Leon S. Kennedy** nos daban dos puntos de vista diferentes sobre el mismo argumento. Además de recorrer las calles de **Raccoon City** infestadas de zombis y otras criaturas infernales, ***RE2*** también contenía dos modos de juego ocultos: *4th Survivor* y *Tofu*. En realidad, se trataba de realizar el mismo recorrido pero con dos personajes diferentes. Sin duda, tanto éste como la tercera parte de *Resident Evil* para **GC** tienen más un valor sentimental que como novedades. De momento, nos conformaremos con este aperitivo, mientras en los laboratorios de **Capcom** se está ultimando el capítulo más esperado, *Resident Evil 4*. **R. DREAMER**

Resident Evil 3

Durante el juego, **Jill Valentine** se encuentra con un grupo de mercenarios de los que se tendrá que fiar para conseguir escapar de la ciudad.

Némesis: enemigo público nº1

El sucesor de *Tyrant* se convertirá en una auténtica pesadilla a lo largo de toda la aventura. Casi indestructible ha pasado a ser uno de los mitos de la galería *Resident Evil*.



Ideal para completar tu colección Resident Evil

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

La tercera entrega de *Resident Evil* no supuso una revolución dentro de la saga. No se puede poner en duda el buen hacer de **Capcom**, pero las innovaciones tampoco marcaron una diferencia insalvable respecto al segundo episodio. El aspecto más destacable se limitaba a la aparición de un enemigo incansable, **Némesis**, que se convertía en el principal motor de toda la aventura. Sus incursiones siempre suponían una carrera contra el cronómetro, salvando sus ataques y todo tipo de obstáculos. Por otro lado, ***Resident Evil 3*** también nos deparó bellos escenarios en 2D, que en esta versión para **GameCube** quedan un tanto deslucidos. Todos esperábamos más en una consola de semejante potencial gráfico, y **Capcom** nos ha dejado con un aspecto visual parecido a la versión de **Dreamcast** de hace dos años. Otra de las mejoras se encontraba en el control de **Jill Valentine**, más depurado, aunque para aquellos que no están habituados a *Resident Evil* puede llegar a ser desesperante. Por supuesto, se incluyen todos los extras de la edición original para **PSone** que en su momento le concedían cierto sentido a volver a jugarse la aventura de nuevo. De cualquier forma, la aparición del segundo y tercer episodio queda prácticamente relegada para los seguidores más acérrimos de *RE* que deseen poseer todos y cada uno de sus capítulos, a la espera de la correspondiente de *RE Code: Verónica*. R. DREAMER

> Resident Evil 3 explotó al máximo los aspectos que hicieron un éxito de su antecesor







Mucho antes de lo esperado el **diablo** viene a visitarnos. La tercera entrega de la saga que **turba** nuestras mentes y oscurece nuestros sueños llega a Europa como primer destino en su viaje a las **profundidades** del abismo.

Cuando un juego trasciende el objetivo para el que son creados todos sus competidores, divertir, y se convierte en algo mucho más complejo y profundo, es muy complicado dar una calificación objetiva. Lo que subyace bajo ***Silent Hill 3*** es mucho más que una aventura del género *Survival Horror*. Más que sobrevivir a los seres que pueblan la pesadilla de **Heather**, lo complicado del juego de **Konami** es aguantar la carga de tensión que nos proporciona el deambular por las calles del pueblo maldito. Y no es que el apartado *gore* esté muy acentuado con respecto a otros títulos, pero la agobiante ambientación y el desasosegante apartado sonoro y gráfico hacen que no sea este un juego para

Akira Yamaoka

El compositor de la banda sonora de toda la saga de *Silent Hill* es el principal responsable de la agobiante ambientación y del «malestar» que produce el juego. Se trata del músico más reputado de la compañía, y sus trabajos se remontan a la época dorada de los videojuegos, con títulos como *Gradius*. También se pondrá a la venta la banda sonora original de esta entrega. Altamente recomendable.



A lo largo de la aventura Heather descubrirá los terribles acontecimientos relativos a su nacimiento



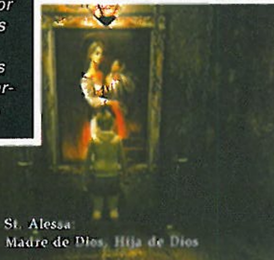


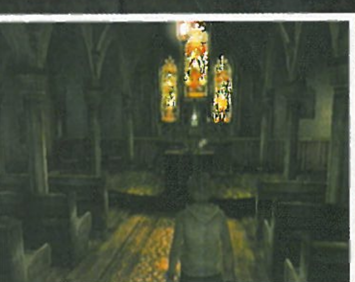


LENT HILL 3

mentes débiles. La lucha de la protagonista (fémina por primera vez en la saga si exceptuamos *Born From A Wish*) por descubrir el secreto de su llegada al mundo y el posterior enfrentamiento contra esta realidad son el eje central de una trama que hace que el resto de argumentos creados para otras aventuras del género parezcan **El Libro Gordo De Petete**. Poco ha evolucionado el apartado jugable con respecto a las otras dos entregas, y poco importará esto a los fans de la saga. Exploración de escenarios interiores en su mayoría, resolución de puzzles no muy complejos y luchas constantes (quizás demasiadas) contra criaturas surgidas de la más perturbada de las mentes ceden completamente su protagonismo al argumento y a las dramáticas sorpresas. Los que conozcan los anteriores capítulos se quedarán con la boca abierta cuando lleven unas tres horas de juego. No es un juego para grandes masas, pero aquellos que lo adquieran sabrán lo que se están llevando: un pedazo de infierno con una irresistible envoltura. ➾ DANI3PO

Será mejor que hayas jugado a SH1 antes de dedicarte a ***SH3***.









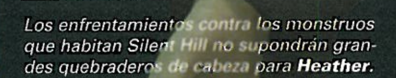
Extras

Según vayamos completando el juego varias veces accederemos a códigos para obtener diferentes atuendos para **Heather**, además de armas exclusivas y otras con munición infinita.





Los enfrentamientos contra los monstruos que habitan Silent Hill no supondrán grandes quebraderos de cabeza para ***Heather***.



Género > Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Konami   Programador > KCET   Jugadores > 1
Duración > 6 h. aprox.   Niveles de Dificultad > 3+3   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (340 KB)



GRÁFICOS 9,5

Una sorprendente evolución con respecto a la segunda entrega. La iluminación y el modelado de los personajes, sobre todo el apartado facial, es impresionante. Además, incluye la opción de 60 hertzios.

MÚSICA / FX 9,8

La banda sonora cuenta con algunas de las mejores composiciones (incluso cantadas) de la historia de los videojuegos. Los efectos de sonido son vitales para crear la atmósfera de tensión del título.

JUGABILIDAD 9,4

Se mantiene el esquema clásico de la saga sin grandes novedades. Exploración, combate y puzzles. Las prometidas mejoras no se han incluido, aunque todo se perdona por el sobrecogedor argumento.

DURACIÓN 8,9

La primera vez que juegas, sin ayudas de ningún tipo, se puede completar la aventura en menos de seis horas. Pero la experiencia vivida es tan intensa que una prolongación excesiva habría sido errónea.



PS2 **9,7** GLOBAL

a fondo GAMECUBE

THE LEGEND OF Z

Shigeru Miyamoto te **invita** a conocer la última encarnación del mito Zelda, una obra **maestra** que **justifica** por sí sola la adquisición de una GameCube.

El garfio y la cuerda serán tus grandes aliados en más de una mazmorra. Cuando parezca que no hay salida, recurre a ellos.

Miyamoto y **Nintendo** debían superar un listón muy alto, casi estratosférico, marcado por el *Ocarina Of Time* para **N64** (uno de los mejores juegos de todos los tiempos). Otros se habrían visto incapaces de asumir semejante reto, pero **Nintendo** es diferente. No les importa invertir años en un proyecto a cambio de ofrecer algo insuperable, técnicamente perfecto a todos los niveles. Y desde luego, lo han logrado con este ***The Legend Of Zelda: The Wind Waker***, para el que han creado un nuevo estilo gráfico, el *Toon Rendering*, que te hará partícipe de una auténtica película de dibujos animados. Un cuento que da comienzo un siglo después de los hechos acaecidos en *Ocarina Of Time*. Entre ellos hay indudables puntos en común, pero **Miyamoto**, fiel a su política de mejorar lo inmejorable, ha añadido ciertos elementos que enloquecerán a los fans de *Zelda*. Como en sus anteriores aventuras, **Link** tendrá que superar mazmorras y luchar contra enormes jefazos, pero en ***The Wind Waker*** os sorprenderá además con sus dotes para la navegación, surcando un vasto océano y rescatando tesoros, en plena tor-



*La hoja del árbol **Deku** es una de las nuevas armas que incorpora este **Zelda**. Con ella podrás planear por el aire y desplazar grandes cantidades de aire.*

*La calidad gráfica de **The Wind Waker** alcanza sus mayores cotas con la aparición de los impresionantes jefazos de cada mazmorra.*

*Conecta tu **GBA** y podrás utilizarla como mapa y más...*



El viaje por mar ofrece mil peligros: tiburones, ciclones y verse las caras con algún monstruo marino



ELDA: THE WIND WAKER

menta o bajo el cálido manto del sol. Hermoso en su concepción visual, y tan emocionante, adictivo y embriagador como sus antecesores, ***Zelda: TWW*** es un verdadero prodigio, una obra colosal, un clásico instantáneo. Y para colmo, las primeras unidades incluirán *Ocarina Of Time*, adaptado a **GC**. ¿Los dos mejores *Action RPG* de los últimos tiempos, juntos? Sin duda, es la compra del año. **NEMESIS**

El nuevo Zelda llegará con textos en castellano, y acompañado del legendario Ocarina Of Time, versión GC



El sistema de combate es el mismo que en el Zelda de N64.



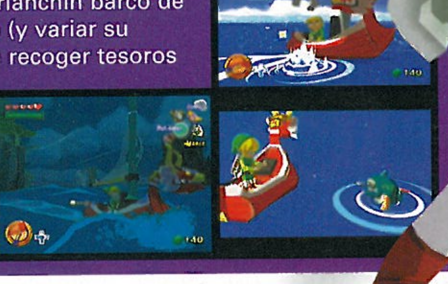
*En ocasiones, a la hora de planear con la hoja del árbol **Deku** tendrás que aprender a utilizar las corrientes de aire, como en Pilotwings.*



*Junto a las primeras 15.000 unidades de **The Wind Waker**, **Nintendo** incluirá la versión **GC** de Ocarina Of Time y Master Quest (Zelda Ura).*

Link, el Lobo de Mar

A bordo de **Mascarón de Proa**, un parlanchín barco de vela, **Link** aprenderá a utilizar el viento (y variar su dirección mediante la batuta mágica), a recoger tesoros del fondo marino y a hablar con los peces. Éstos, a cambio de cebo, irán anotando en el mapa cada nueva localización, dentro de un inmenso océano estructurado en 49 cuadrículas. **Link** tardará muchas jornadas en atravesarlo de punta a punta...



Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Horas juego > +20 (sin contar objetivos secundarios) Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > M. Card (12 Bloques)

GRÁFICOS 9,6
El efecto del oleaje, la iluminación, el aspecto y la animación a lo dibujo animado, los apabullantes jefazos de cada mazmorra... todo es impresionante. The Wind Waker es un verdadero lujo para la vista.

MÚSICA / FX 9,3
Aunque no hay voces en el juego (salvo unos gritos ininteligibles), la música no desmerece en absoluto a los anteriores capítulos de Zelda. Además, hace un gran uso del Dolby Surround Pro-Logic II.

JUGABILIDAD 9,8
Nintendo vuelve a impartir toda una lección sobre la creación de mazmorras y cómo atrapar al jugador, hacerle exprimir al máximo sus reflejos e inteligencia. Y la incorporación del barco, simplemente genial.

DURACIÓN 9,7
La posibilidad de explorar cada rincón del océano a bordo del barco, unida a los incontables secretos que ocultan cada mazmorra y pueblo, hacen de este juego una experiencia imposible de medir en horas.



9,8 GLOBAL

a fondo PLAYSTATION 2

RAYMAN 3

Su inocencia, alegría y «rebeldía» ha cautivado a más de 11 millones de personas en todo el mundo. Ahora, Rayman, con **inéditos poderes** y una **imagen** más adulta da un **nuevo salto** en su trayectoria.

Aunque Rayman sea de sobra conocido por los amantes de las plataformas y aunque probablemente muchos hayan encontrado otros títulos del mismo género bastante más completos que la «criatura» de **Ubi Soft**, nadie podrá negar que ***Rayman 3*** es toda una delicia y ensalza su trayectoria hasta cotas inimaginables, en cuanto a jugabilidad se refiere. Es la segunda entrega que llega hasta los usuarios de **PlayStation 2** y, pese a no hallar grandes diferencias gráficas con respecto a su predecesor, presenta innumerables novedades y alicientes para adquirir esta cuidada precuela. La dificultad progresiva y bien ajustada, evita en todo momento que el jugador se exaspere y cese de jugar hasta desbloquear las jugosas Bonificaciones que posee el título. Así es, pues además de ayudar a **Rayman** a liberar a los Diminutos, reunir el mayor número de joyas y acabar con el ejército de los *Lums* y su interés de implantar el mal en el mundo, tendremos la posibilidad de jugar a 9 divertidos minijuegos y activar otras tantas secuencias de vídeo que en más de una ocasión nos provocarán una carcajada. Comenzaremos la aventura sin los puños de **Rayman**, los cuales serán adquiridos al superar la primera fase. Y será a partir de entonces cuando de inicio la verda-



Si eliminas a uno de los cabecillas de los Lums podrás usar sus patas gigantes.

Al finalizar una fase accederás a un nivel de Bonificación extra.

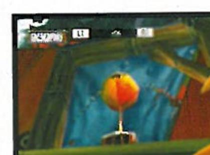
Minijuegos

Hay un total de 9 minijuegos que tendrás que ir desbloqueando. Para ello, deberás cumplir los objetivos que te propongan y reunir el número suficiente de joyas. Entre los minijuegos encontrarás Locura en 2D, el cual recuerda al juego aparecido para **GBA** hace 2 años; Asalto, un *shooter* en primera persona; Salto Estrepitoso, un peculiar partido de tenis entre *Lums*; etc.

dera e interesante aventura. Estos puños son el alma del juego pues podrán ser potenciados durante nuestro progreso al recoger unas cajas de colores especiales. Sólo de esta forma seremos capaces de volar, abrir puertas secretas o avanzar por el escenario cual **Tarzán** de los monos, algo indispensable para conseguir el 100% de los *items*. Además de estos superpoderes (disponibles sólo durante unos segundos), ***Rayman 3*** contiene otros componentes jugables que ofrecen a las fases de combate o de plataformas una alternativa muy entretenida, haciendo que en ciertos momentos podamos controlar una tabla de *surf* o participar en una carrera de coches de choque. Técnicamente, aunque no aporta nada nuevo al mundo de los videojuegos, presenta muchas novedades con respecto a la anterior entrega. Así, uno de los aspectos más notorios es que esta vez cuenta con voces reales y que el diseño del protagonista está más evolucionado, pues ha sido construido con 2.206 polígonos y con más de 200 animaciones. Asimismo, el uso de luces y sombrás es más real que otras veces ya que **Rayman** adopta diferentes tonalidades e intensidades de su entorno. **ANNA**



CÁMARA DE FOTOS
Durante la aventura podrás sacar instantáneas del entorno y de **Rayman** en acción. Estas imágenes son almacenadas en un ábum del menú principal.

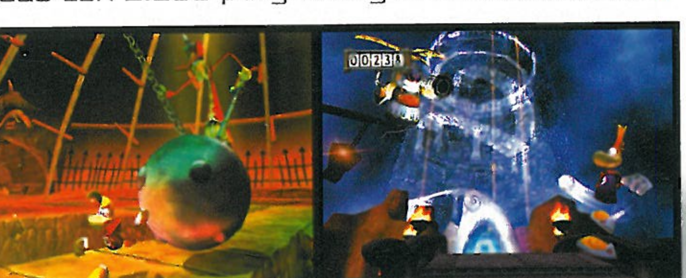


LAS JAULAS
En ellas están atrapados los Diminutos y si los liberas, a cambio te entregarán valiosos extras con los que poder activar exclusivas Bonificaciones.



EXTRAS
Son un total de 9 videos cargados de humor en los que veremos a un *Lum* practicar con un «bicho» técnicas de exterminación.

En esta tercera entrega Rayman ha sido creado con 2.206 polígonos y 200 animaciones





Superpoderes

Esta vez **Rayman** cuenta con cinco poderes inéditos (Puño Tornado, de Hierro y Torpedo, Garras de Hierro y Cascóptero), los cuales le otorgan habilidades especiales, como volar, eliminar al contrario de un solo golpe o convertir sus puños en un potente torpedo para derrotar enemigos a gran distancia. Éstos poderes sólo duran unos instantes y son asimilados al recoger unas cajas especiales que los *Lums* dejan a su paso.



***Rayman** ha madurado. **Ubi Soft** le ha hecho más mayor y más rebelde cambiándole el peinado y sustituyendo el pañuelo por una capucha.*

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1
Mundos > 9 Bonificaciones > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (77 KB)

GRÁFICOS 9,0
No aporta grandes novedades, pero los detalles en los que se han dedicado con esmero (como las luces y sombras, texturas, relieves...) son bastantes buenos. El nuevo look de Rayman es muy acertado.

MÚSICA / FX 9,2
Sin desentonar con anteriores entregas, la banda sonora sigue siendo muy alegre y nada monótona. Pero lo mejor, sin duda, son los efectos de sonido y las «vocecillas» de auxilio de los Diminutos.

JUGABILIDAD 9,4
Una dificultad en aumento muy bien ajustada y un control preciso a la vez de intuitivo. Y aunque mantiene el espíritu de la saga, la incorporación de 5 nuevos poderes lo convierten en un título original.

DURACIÓN 9,2
Promete horas y horas de juego. Son 9 mundos por recorrer en los que además de cumplir los objetivos principales también existe la posibilidad de desactivar Secretos, como La Carrera Lums, 9 minijuegos...

PS2 — GLOBAL 9,2

a fondo
PLAYSTATION 2

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE



El Minotauro que nos aguarda al final de la cuarta fase en uno de los final bosses más impresionantes del juego. Una muestra más del despliegue gráfico de **Rygar**.

Rygar es la **perfecta** demostración de que la **elegancia**, el equilibrio y el orden no están reñidos con el videojuego. La **fábula** jugable de Tecmo es pura mitología clásica al **servicio** del jugador.

La armonía de la mitología clásica y ese toque apocalíptico tan propio de las mentes japonesas han confluido en perfecta hermandad para dar forma a uno de los títulos más sobresalientes jamás creados para **PS2**. ***Rygar*** es una alegoría al clasicismo y la elegancia, una demostración pletórica de los valores clásicos del videojuego pero que a la vez huye de todo matiz comercial. Acción, aventura, *beat'em-up*, plataformas... Géneros sagrados que alcanzan un toque divino gracias a un motor gráfico tan perfecto que nos hará dudar de los límites técnicos de nuestra consola, plasmando en pantalla escenarios de una profundidad insultante, en alta resolución, a 50 *frames* y engalanados con increíbles efectos de iluminación y partículas. Paisajes que harán que sueltes el *Dual Shock* 2 por unos instantes y caigas hipnotizado bajo la soberbia arquitectura digital de los ocho mundos de ***Rygar The Legendary Adventure***. Emplazamientos gloriosos y a la vez decadentes como el **Colosseo**, bañado por el polvo y los ténues rayos de sol del atardecer; las límpidas aguas del **Santuario Poseidonia** coronadas por infinitos arcoiris de melancólica apariencia; las desmesuradas e inútiles proporciones del **Palacio Labyrinthos** o el grandioso y a la vez inconexo mundo de **Arcadia** donde la gravedad y la lógica persiguen caminos opuestos... Escenarios tan contrapuestos y a la vez tan rotundos como el orden y el caos. Las últimas tecnologías de programación al servicio del usuario para introducirnos en la engañosa quietud de un universo abocado al desastre y el olvido. La guinda al apartado gráfico la pondrán los omnipresentes *final bosses* que saldrán a nuestro paso, convirtiendo el, casi siempre placentero, discurrir por los mundos de ***Rygar*** en una experiencia de una emoción e intensidad indescriptibles. El apartado audio también parece gestionado por auténticos

Los Extras

Una vez que completemos el juego y dependiendo del nivel de dificultad en el que lo hagamos seremos recompensados con nuevos *Diskarmor* (guitarras, pizzas, hamburguesas...) y/o los modos Un Mundo (en el que podremos revisitar todas las fases) y Necromandio (si hemos sido capaces de superar sus 30 pisos repletos de enemigos).

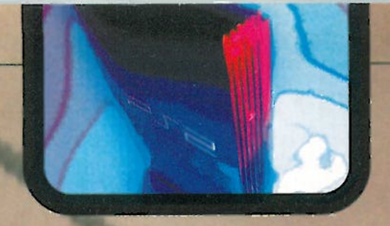




Las magias de invocación (**Cerberus**, **Taros** y **Siren**) nos permitirán librarnos de las molestas apariciones de enemigos en grupo y restar gran cantidad energía a los final bosses.











La Cueva De Necromandio es una especie de side-quest que pondrá a nuestra disposición 30 niveles repletos de enemigos y algún valioso ítem. Tendrás 1 hora de pura acción.



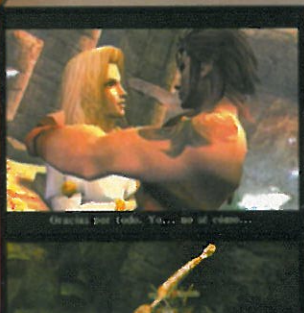
GALERÍA
Aquí se irán almacenando los bocetos, piezas musicales y secuencias que consigamos.

PIEDRAS MÍSTICAS
Hay un total de 25 piedras con poderes que podremos acoplar a nuestro *Diskarmor*.



DISKARMOR
Hay tres tipos de discos (*Hades*, Celestial y del Mar) y podrán ser potenciados hasta en tres ocasiones.

Los textos han sido traducidos al castellano pero el doblaje permanece en inglés.



Rygar destila clasicismo, equilibrio, orden y elegancia en todos sus apartados

dioses del **Olimpo**, ya que la banda sonora, interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Moscú**, acompañará a la perfección las delicias visuales del título de **Tecmo**. Atención a la composición cantada, junto a imágenes *CG* de muy alta calidad, que aparece en los últimos momentos del juego y que luego acompañará a los créditos, porque dejará a más de uno con la boca abierta. Los efectos de sonido son tan rotundos y realistas como merece la ocasión. Pero todo esto carecería de tanta importancia si la jugabilidad no hubiera estado a la altura. El control sobre **Rygar** y su inquieto *Diskarmor* es de lo más preciso y sencillo que podáis imaginar, incluso a la hora de hacer combos de duración e impactos casi infinitos. Y aunque la dificultad no es excesivamente alta siempre podréis volver a completar el juego en los niveles *Hard* y *Legendary*. Porque es justo reconocer que aunque la aventura ofrezca unas siete horas de juego y oculte jugosos extras como la Cueva de **Necromandio** (30 niveles repletos de enemigos) y otros secretos como nuevos *Diskarmor* de curiosa apariencia, es tan reconfortante jugar con este ***Rygar***, que ocho fases se nos harán cortas. Pero os puedo asegurar que pocos títulos os transmitirán sensaciones tan positivas y acogedoras como ***Rygar***. Clasicismo, elegancia, equilibrio, orden y armonía al servicio del videojuego. THE ELF

Los Titanes



Forman parte del inigualable espectáculo audiovisual que nos aguarda en ***Rygar***. El número de *final bosses* asciende a diez entre los que merece la pena destacara a **Hekatonchieres**, **Minotauro**, **Cetus**, **Typhon** y **Echidna**. Tendremos que enfrentarnos a ellos en trece ocasiones. Apréndete al dedillo sus rutinas y utiliza sabiamente las tres magias de invocación.

Género > Acción-Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Tecmo Jugadores > 1
Mundos > 8 Final Bosses > 13 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [138 KB]



GRAFICOS 9,5
El motor gráfico es de los más potentes y perfectos que se ha visto en PS2. Escenarios de gigantescas proporciones, 50 frames, alta resolución, realistas efectos de luz y partículas, final bosses increíbles.



MUSICA / FX 9,4
La banda sonora, magistralmente interpretada por la Orquesta Sinfónica de Moscú, envolverá tu sentido auditivo y te trasladará a otro mundo. Los efectos de sonido son rotundos y realistas.



JUGABILIDAD 9,3
El control sobre Rygar es perfecto y el uso del Diskarmor, mención especial para el sistema de combos, muy preciso. No te importará completarlo una y otra vez. Tiene dos modos de dificultad extras.



DURACION 9,0
La primera vez completarás sus ocho escenarios en menos de siete horas pero si le sumas los extras y secretos se alargará su vida. Se echan en falta dos o tres escenarios más. Aún así lo jugarás muchas veces.





Tras **arrasar** en Xbox, el **mayor** exponente **europeo** del **espionaje** táctico, **llega** a PS2.

SPLI

*El avanzado sistema de iluminación de **Splinter Cell** tendrá tanta relevancia en su apartado visual como en su jugabilidad y el desarrollo de las misiones.*

Parecía imposible que un título creado con el *hardware* de **Xbox** en mente, diseñado en **Francia** y desarrollado en **Shanghai** pudiera llegar a al bergar tanta calidad en su versión para **PlayStation 2**. Comparado en muchas ocasiones a *Metal Gear Solid 2*, ***Splinter Cell*** posee su particular forma de entender el género del espionaje táctico, pues **Ubi Soft** basa el desarrollo de su título más importante en la estrategia, la paciencia, el sigilo y el uso de las sombras para permanecer oculto. Las diferencias con la versión **Xbox** son menos de las esperadas, sobre todo en el apartado gráfico. El ***Splinter Cell*** de **PS2** incluye un nuevo nivel, *Powerplant*, nuevas

*En esta nueva versión para **PS2** se ha incluido un medidor de alertas; nuestra misión será abortada si llegamos al máximo.*

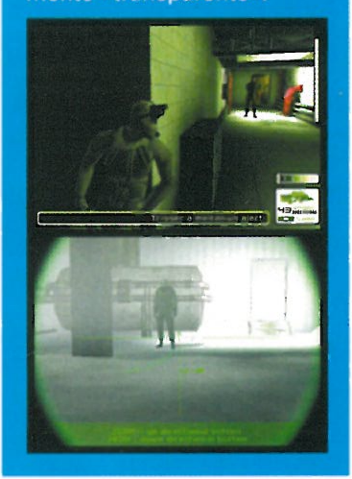
*Las nuevas secuencias de introducción hacen más fácil la comprensión de la trama futurista de **Splinter Cell**.*

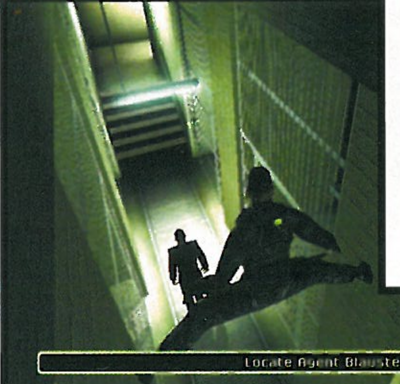


NTER CELL

Powerplant

Una de las diferencias más notables del ***Splinter Cell*** de **PlayStation 2** con respecto a la versión de **Xbox** es la inclusión de un nuevo nivel. Éste tendrá lugar en una central nuclear y ha sido incorporado al argumento y al desarrollo del juego de un modo totalmente «transparente».



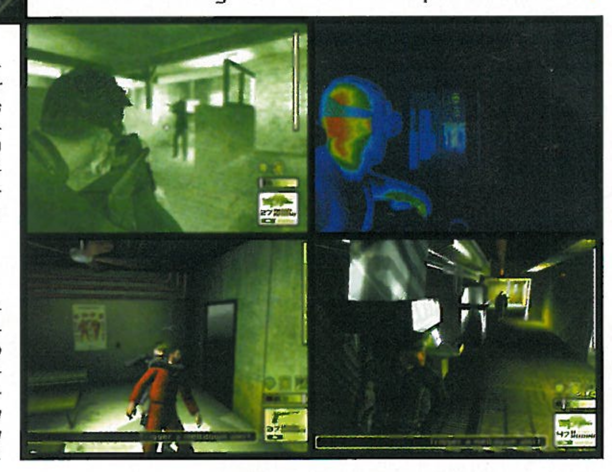


El sigilo y nuestra capacidad para mimetizarnos con el entorno serán nuestra mejor arma en Splinter Cell

secuencias de introducción entre los niveles y la estructura de algunos de ellos ha sido simplificada. El magnífico doblaje de la versión **Xbox** se ha mantenido en **PS2**, así como su impresionante motor gráfico, cuya calidad tan sólo se ve ensombrecida por un *frame rate* algo inestable y por algún que otro efecto de luz. Si te gustó *MGS2*, ***Splinter Cell*** resulta más estratégico y pausado, pero ni su argumento ni su increíble motor gráfico serán indiferentes. **DOC**

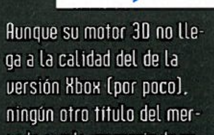
Será indispensable utilizar los dos tipos de visión (nocturna y termal) para completar las misiones con éxito.

Podremos utilizar a los personajes como escudo, sacarles información y hasta obligarles a abrir puertas.





Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Shanghai Jugadores > 1 Escenarios > 11 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [493 KB]

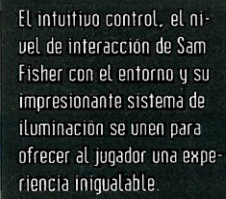


GRÁFICOS 9,4

Aunque su motor 3D no llega a la calidad del de la versión Xbox (por poco), ningún otro título del mercado puede presumir de engine y, sobre todo, de efectos de iluminación.

MÚSICA / FX 9,4

Su banda sonora dinámica tomará diferentes tonos dependiendo de nuestra situación. El perfecto doblaje al castellano de la versión Xbox se ha mantenido incluso en las secuencias de vídeo nuevas.



JUGABILIDAD 9,3

El intuitivo control, el nivel de interacción de Sam Fisher con el entorno y su impresionante sistema de iluminación se unen para ofrecer al jugador una experiencia inigualable.

DURACIÓN 9,0

El hecho de tener que aprendernos buena parte de cada uno de los escenarios para completarlos con éxito le da al juego mucha vida. No posee contenido descargable como en Xbox, pero presenta un nivel más.



a fondo XBOX

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

¡VISITA ZACK ISLAND!

¡HAZ DEPORTE!

¡VETE DE COMPRAS!

¡VISITA EL CASINO!

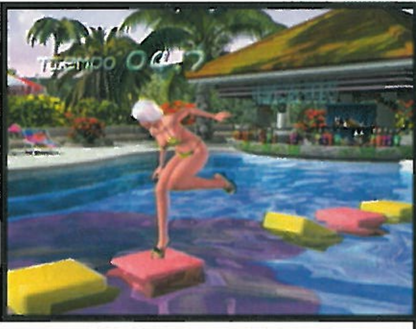
¡DISFRUTA DEL SOL!

Y SOBRE TODO ¡DIVIÉRTETE!

Prepárate para vivir 14 días de **ensueño** en compañía del reparto femenino de Dead Or Alive 3. Volley Playa, juegos de azar, «bikinis» de **infarto** y placenteros baños de sol te esperan en Zack's Island.



La polémica sigue rodeando a esta sugerente producción de **Tecmo**. El sexo vende (nadie puede discutirlo), pero curiosamente los que más censuran la explotación de las rotundas curvas de las chicas de *DOA3* son aquellos que no han probado aún la experiencia de entrar en el complejo hotelero de *Zack's Island* y participar en la combinación de simulador deportivo y *Dating Game* que propone **Ninja Team**. Nada más elegir personaje entre ocho posibles candidatas (siete procedentes de *Dead Or Alive 3* y la novata **Lisa**), el jugador tiene ante sí 14 jornadas de *volley* playa y compras compulsivas, en los que su meta será no sólo tener contenta a su compañera de juego, sino adquirir y regalar el mayor número de trajes de baño y complementos con el dinero acumulado con cada nueva victoria en la arena de la pista de *Volley*. Las huéspedes de *Zack's Island* son tan bellas como inteligentes y sudarás sangre para lograr que acepten un «bikini» que no sea de su agrado. A base de regalos (dulces, zapatos, consolas **Xbox**, libros...) y mucha diplomacia podrás ganarte su amistad, su confianza, con espectaculares resultados. Esta fusión

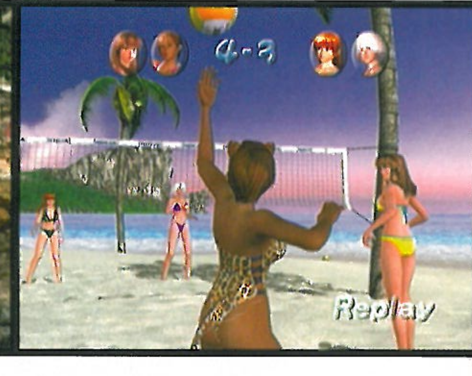


En la piscina podrás hacer que tu chica se tome un merecido descanso o participar en un divertido minijuego en el que deberás saltar sobre inestables flotadores. Parece una chorrada, pero te servirá para ajustar la sensibilidad del pad.





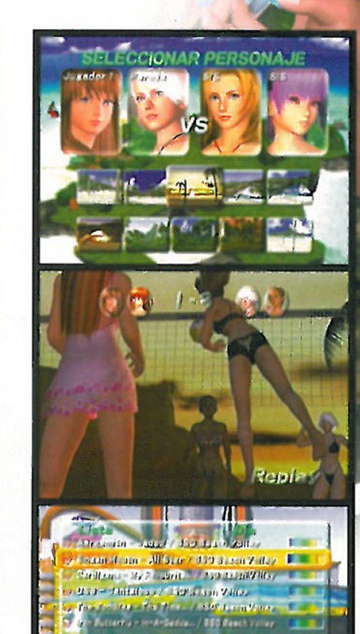




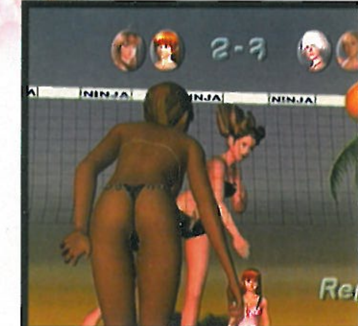
Tecmo y Ninja Team proponen un irresistible cóctel de simulador deportivo, erotismo y gotas de estrategia amorosa al más puro estilo Forever With You

de simulador de *volley* y aventura a lo *Forever With You* no habría sido más que otra rareza *Made In Japan* de no sustentarse en uno de los despliegues gráficos más impresionantes jamás vistos. El modelado y animación de las chicas les acercan más a modelos reales de un especial de trajes de baño de *Sports Illustrated* que a cualquier otro personaje femenino visto en un videojuego. Ver a la neumática **Tina** correteando de un lado a otro de la pista, embutida en un microscópico «bikini», dejará al borde del colapso a más de un jugador. Pero la verdadera grandeza de ***Beach Volleyball*** es que encima es divertido, terriblemente sencillo de jugar y la necesidad casi enfermiza de aumentar el repertorio de bañadores te enganchará a **Xbox** más tiempo de lo recomendado por la Organización Mundial de la Salud. No es de extrañar que usuarios de **Xbox** de medio planeta se hayan rendido a sus encantos. En una época en la que la originalidad brilla por su ausencia, **Tecmo** y **Ninja Team** nos ofrecen un juego original, adictivo y sin parangón gráfico en otro sistema. ¿Que las vestimentas de sus jugadores dejan poco a «la imaginación»? Para eso va dirigido a mayores de 16 años. **NEMESIS**





Vuelca tus propios CD de música al disco duro de la ***Xbox*** *y podrás amenizar los partidos de volley playa con* ***Iron Maiden, Beck, Manu Tenorio*** *o lo que te de la gana.*



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Tecmo Programador > Ninja Team Jugadores > 1-2
Personajes > 8 Trajes de Baño > +300 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,5
No te frotes los ojos, lo que tienes en pantalla no es un video, sino las señoras más impresionantes jamás creadas para videojuego alguno. El modelado, la animación, el uso del color... Imposible hacerlas más reales.

MÚSICA / FX 8,9
Voces en japonés. Sonido Dolby Digital 5.1. La banda sonora original incluye temas de Christina Aguilera, Big Mountain o Bob Marley. También te permite digitalizar tu propia música en el disco duro.

JUGABILIDAD 9,1
Sólo dos botones (A y B) bastan para dominar la mecánica del volley playa. Además de los partidos, tendrás que explotar al máximo tu tenacidad y diplomacia para tratar con las chicas.

DURACIÓN 9,3
La búsqueda de los más de 300 bañadores que pueden vestir las 8 protagonistas, además de otros extras ocultos, harán que no puedas escapar de las garras de este juego incluso después de finalizarlo 20 veces.





A partir de la **medianoche**, algunas famosas ciudades convierten sus calles en improvisados **circuitos** de velocidad ilegales. ¿Te **atreves** a participar?

MIDNI

Después de arrasar en todo el mundo con *Vice City*, **Rockstar** nos devuelve la jugabilidad inherente a sus juegos con una nueva entrega de *Midnight Club*, que eleva el nivel de la franquicia a límites insospechados. Y todo se debe en gran parte a su estructura de juego, que hace que la libertad de elección de trazado por parte del usuario se convierta en la base de su éxito. Esto significa que, aunque tengamos que llegar los primeros como en todos los juegos de coches, lo que varía y se deja a libre elección del usuario es la forma de conseguirlo. Nosotros deberemos pasar debajo de un número determinado de *checkpoints* diseminados por las ciudades, pero sin que para llegar a ellos debamos seguir una trayectoria marcada. De esta manera, atajos, rodeos y todo tipo de maniobras serán posibles con tal de llegar antes a esos *checkpoints* que nuestros rivales. Incluso hay algunas fases en las que ni el orden de los *checkpoints* está marcado, por lo que ya la libertad se extiende incluso al orden a seguir. Por eso es necesario y conveniente, antes de comenzar el modo Historia, darse un paseíllo por las ciudades y averiguar dónde están las rampas, dónde los pasadizos, qué edificios se pueden atravesar, etc. De esta manera, el control del coche será tan importante como nuestro sentido



Los Ángeles, París y Tokio sirven de escenario y circuito para estas carreras ilegales



Los numerosos saltos nos obligarán a dominar los movimientos del coche en el aire.

On-line

En las oficinas de **Virgin Play** pudimos competir en tiempo real contra la gente de **Take 2** en **Alemania**. Testeamos diferentes modos de juego y, os aseguramos, la suavidad y la velocidad eran idénticas a la del modo normal. Una pasada.



Si hay algo que también destaca del juego es la galería de personajes incluida. Todos ellos han sido animados perfectamente, y sus diálogos (algunos en «spanglish») son hilarantes. Lástima que no se doble.

Motos

La inclusión de motos añade una interesante variedad al juego. Su manejo es bastante más delicado, se perderá más tiempo en los impactos, pero nos permitirán pasar por lugares estrechos y disponen de mayor aceleración y velocidad punta que los coches.





GHT CLUB 2

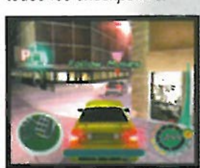
de la orientación, lo que añade una variable poco habitual en el género. También merecen destacarse los diferentes *power-ups* que incorpora el juego en carrera. Para empezar los típicos *nitros*, que pondrán nuestro coche a 300 por hora y que, os aconsejamos, deberéis guardar para el final. Y además de estos también dispondremos de otros que servirán para poner en aprietos a nuestros rivales o, por qué no, para que ellos nos fastidien a nosotros. Respecto al diseño general del juego, nada que objetar, aunque quizá los coches (que no las motos) son un poco impersonales. Las ciudades están perfectamente representadas, aunque se nota que **Rockstar** tampoco ha querido recargar los escenarios para no perder ni velocidad y dinamismo. El variado modo *On-line* y la espectacularidad de cada partida colocan a ***MC2*** en lo más alto. **THE SCOPE**



Con MC2 disfrutaremos de la primera experiencia On-line de conducción en PS2



MAPA DE SITUACIÓN
En la parte inferior izquierda de la pantalla, o sobreimpresionado en el centro, tendremos el mapa de la ciudad con todos los *checkpoints*.



RÁFAGAS
Para retar a carreras, deberemos localizar a los pilotos y darles ráfagas. Si conseguimos seguirles, nos propondrán una emocionante carrera.



El diseño de las motos es más agradecido que el de los coches.



Power-Ups

Diseminados por las ciudades encontraremos *items* que nos proporcionarán diferentes habilidades. Desde escudos, hasta *nitros*, pasando por *items* que bloquearán los frenos del rival etc. Al fondo veis el aspecto de un *checkpoint*.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Take 2 Programador > Rockstar Jugadores > 1-2 (8 On-line) Coches > 28 Mundos > 3 ciudades Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (53 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	9,0	9,5	9,4
Aunque está plagado de detalles geniales, se nota que Rockstar ha preferido no sobrecargar de elemenos ornamentales el escenario en busca de una mayor suavidad y dinamismo del motor gráfico.	La banda sonora es excepcional, los sonidos sobresalientes y las voces impactantes. Lástima que al no estar dobladas muchos se pierdan el corrosivo humor que Rockstar ha empleado en ellas.	La jugabilidad, el intuitivo control, el sobresaliente ajuste de la dificultad y el extraordinario planteamiento de juego hace que sea difícil que juegues a otra cosa durante bastante tiempo. Muy, muy adictivo.	El modo Profesional oculta gran cantidad de coches por desbloquear. Pero además, si decides embarcarte en el universo On-line, Midnight Club 2 no tiene fin conocido... hasta que salga la tercera parte.



PS2

9,4 GLOBAL

a fondo XBOX

TAO FENG:

FIST OF THE LOTUS



Tras los **pasos** de Ed Boon, el **otro co-creador** de la **saga** MK se lanza, desde su propia **desarrolladora**, a la **conquista** del **género** de la **lucha**.



El personaje de la imagen posee no pocas similitudes con el famoso actor ***Jet-Li***.

Ed Boon ha sido el primero en mover pieza (con *MK: Deadly Alliance*) y, en contra de lo que pudiera parecer, lo ha hecho con más suerte que su ex-compañero de **Midway**, **John Tobias**. **Tobias**, al frente de su recién estrenado **Studio Gigante**, ha creado un título exclusivo para **Xbox** que aprovecha al máximo su *hardware*, ofreciendo un motor gráfico de una calidad nunca vista en su género, pero que deja en un segundo plano el apartado jugable. Los modelos 3D presentados por ***Tao Feng*** se mueven de una forma realista, están proporcionados y el detalle de sus texturas imita a la perfección la piel humana y tejidos reales. Lo más impresionante de su motor gráfico es el deterioro que sufren los cuerpos de los luchadores, que se mostrarán repletos de magulladuras y heridas sangrantes en los últimos compases del combate. El «lado oscuro» de ***Tao Feng*** pertenece a su jugabilidad. El control de los luchadores es algo tosco, la realización de los golpes básicos es ridículamente sencilla, mientras que hacer un *combo* de más de tres golpes se convierte en un auténtico ejercicio de abstracción. Si no fuera por su jugabilidad, estaríamos ante el mejor *beat'em-up* 3D del año. **DOC**



Toques originales



Tao Feng posee algún que otro detalle que nunca habíamos visto en un título similar. Los más vistosos son la posibilidad de romper una de las extremidades al oponente (a modo de *Guard Break*) y la de utilizar paredes y estructuras del escenario para golpear a nuestro enemigo.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Studio Gigante Programador > Studio Gigante Jugadores > 1-2 Personajes > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/HD (8 bloques)

GRÁFICOS 9,7
Nunca habíamos visto un beat'em-up 3D con unos personajes tan extremadamente detallados como Tao Feng. La reproducción de heridas, sangre, músculos y detalles como el pelo es impresionante.

MÚSICA / FX 9,2
Techno suave y muy pegadizo adorna cada uno de los combates del juego. Absolutamente todas las voces del juego están en castellano, incluídas las de los menús.

JUGABILIDAD 7,0
Boon no ha conseguido acercarse ni un poquito a las cotas de jugabilidad presentadas por su ex-compañero John Tobias. El control es tosco, los combos de dificultad absurda y la I.A. casi inexistente.

DURACIÓN 7,5
La posibilidad de ir completando con cada uno de los personajes el modo aventura es lo único que nos mantendrá jugando mas de media hora. Su jugabilidad echa por tierra cualquier esperanza de vida.



8,3 GLOBAL


Conéctate: www.megatop.es
Este mes, no te pierdas
mega TOP
X-MEN 2
© Marvel & TCF
Te regalamos
el avisador
luminoso
y anti radiación de 'X-Men 2'
en exclusiva para tu móvil
sólo
3
euros
Y, en la revista de mayo, encontrarás un mega reportaje sobre 'X-Men 2', la película de los mutantes, y una entrevista con Cíclope, su líder. Te presentamos el nuevo volumen temático, en vídeo y DVD, de 'Los Simpson'. Se titula 'Risky Business' y está dedicado al mundo del trabajo. Además, Beth te cuenta de qué va su primer disco. Y, como cada mes, lo último en televisión, videojuegos...
MEGA BLADE DE mega TOP
MEGABLADE DE TOP
Consigue en el quiosco, por sólo 3 € más, la peonza metalizada Megablade de mega TOP
mega TOP
tu mejor revista
abril 2003
REGALO
Beth triunfa

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE





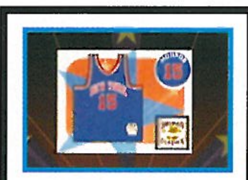
NBA



Vuelve el **baloncesto** más salvaje con nuevas **opciones** y la presencia de las grandes **leyendas** de la NBA.

La primera de *NBA Street* mostró la cara más *arcade* del baloncesto para **PlayStation 2**. La fórmula utilizada consistió en mezclar jugadores de la NBA con todo tipo de personajes, en un juego en el que la casi total ausencia de reglas convertía los partidos en una guerra sin cuartel. **Electronic Arts** ha tardado dos años en lanzar el segundo volumen del citado programa, abriendo su oferta tanto a los usuarios de **GameCube** como a los de **Xbox**. El tiempo transcurrido ha servido para pulir algunos defectos gráficos y para buscar potenciar el lado más salvaje del deporte de la canasta. En este sentido, si en la primera entrega ya era posible realizar todo tipo de golpes y una espectacular gama de mates, en la nueva versión se multiplican los mates y se añaden acciones tan sorprendentes como lanzar la pelota contra la cabeza de un rival, o realizar un pase con el pie. Sin embargo, el sistema de control no ha sufrido grandes modificaciones manteniendo las combinaciones, entre los botones laterales y el boton de jugadas especiales, como sistema para lograr puntos de estilo. Estos puntos permiten cargar el indicador de canasta rompepartidos, a la vez que dan acceso a diferentes premios. Entre ellos se han incluido nuevas canchas callejeras y las camisetas de algunos jugadores que han

Se incluyen nuevas jugadas al más puro estilo de los «Globe Troters»



PREMIOS
Los puntos obtenidos permiten desbloquear campos y camisetas de jugadores o mejorar las cualidades de los jugadores creados por el usuario.

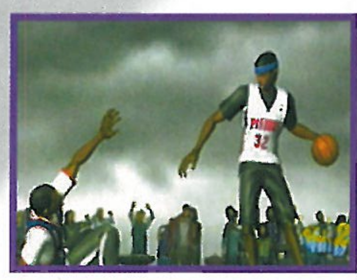


REPETICIONES
Las repeticiones pueden ofrecerse de forma automática o manual, aunque sólo puede accederse a las mismas después de una canasta y siempre con la misma cámara.

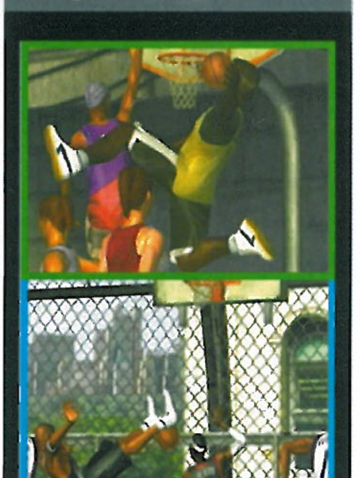


EDITOR
Junto al editor de equipos aparece un renovado Editor de jugadores. Este último permite crear jugadores masculinos y femeninos con todo tipo de atuendos.

El aspecto de los jugadores callejeros recuerda a los boxeadores de la saga Ready 2 Rumble.



Espectáculo

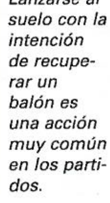


La nueva versión aumenta el espectáculo con nuevas acciones. Desde golpear impunemente a un rival, hasta dar una patada al balón, e incluso realizar un pase contra el tablero.

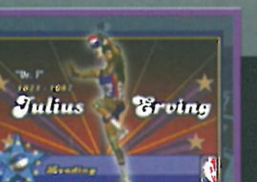


STREET VOL. 2



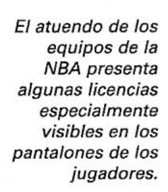


Lanzarse al suelo con la intención de recuperar un balón es una acción muy común en los partidos.



Grandes Leyendas

La incorporación de 25 de las grandes leyendas de la NBA permite compartir pista a jugadores como *Magic, Wilkins* o *Julius Erving* con las actuales estrellas de la liga americana y con multitud de grotescos jugadores callejeros.



El atuendo de los equipos de la NBA presenta algunas licencias especialmente visibles en los pantalones de los jugadores.





marcado una época en la NBA. La otra gran novedad es la incorporación de 25 de las leyendas históricas, que comparten pista con los actuales integrantes de la NBA y de una serie de jugadores callejeros en los que se recogen todo tipo de personajes con atuendos y cualidades de lo más variopintas. El Editor, también retocado, permite crear personajes cuyas cualidades pueden mejorarse a medida que avanzamos en los diferentes torneos. Por lo que respecta a las opciones, se aumenta de dos a cuatro el número de jugadores simultáneos, a la vez que se incrementan las competiciones. El resultado es un juego vibrante en el que la acción es continua y en el que el espectáculo alcanza las máximas cuotas vistas sobre una pista de baloncesto. Además, permite convertir a **EA** en la gran dominadora del baloncesto en los nuevos soportes, ya que cuenta con dos versiones del programa que nos ocupa y con tres del simulador *NBA Live*. **CHIP & CE**





Desde playas a aparcamientos sirven como escenarios al juego.





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > E.A. Sports Big Jugadores > 1-4
Niveles Dificultad > 3 Jugadores > 1-4 Jugadores > NBA y Callejeros Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola
















	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,8	8,5	9,4	8,7	9,2
Xbox	8,9	8,5	9,4	8,7	9,2
PS2	8,8	8,5	9,4	8,7	9,2

Gráficos: Los movimientos son rápidos y la respuesta de los jugadores bastante buena. Los únicos peros son la falta de libertad en las repeticiones y un mayor número de secuencias.

Música / FX: La música es muy variada, acompañando tanto durante los menús como en el transcurso de los partidos. En los comentarios no puede negarse el clásico sabor americano.

Jugabilidad: A pesar de la gran variedad de acciones posibles, el control es bastante sencillo. La acción es continua y el espectáculo aparece desde el momento del salto inicial hasta el final del partido.

Duración: Aunque tradicionalmente los programas de tipo arcade cansan antes que los simuladores de corte clásico, NBA Street Vol. 2 ofrece muchos alicientes tanto en el control como en las opciones.

MEJOR VERSIÓN



La versión de Xbox es algo mejor en el apartado gráfico. Sin emabargo, la igualdad es manifiesta.

avance
PLAYSTATION 2 / XBOX

X-MEN 2: LA VE

El **inminente** estreno de la **segunda** parte cinematográfica de X-Men trae consigo su contrapartida **lúdica**, una **aventura** protagonizada por **Lobezno** con grandes dosis de acción y **espectacularidad**.

Tras formar parte del elenco del maltrecho *X-Men: Next Dimension*, **Lobezno** se embarca en una aventura en solitario que le llevará hasta 1968, al laboratorio donde han experimentado con su cuerpo (y donde le han inoculado un virus que le matará en 48 horas si no consigue el antídoto). Los británicos **Genepool** han creado un título que mezcla elementos de *beat'em-up* (en su gran mayoría), aventura y algún que otro detalle del género del Espionaje Táctico, como la posibilidad de atacar a nuestros enemigos sin ser vistos.

Inexplicablemente, el conjunto queda algo insulso, pues durante las luchas bastará con machacar el botón de ataque más rápido (los *combos* son pequeños y poco efectivos) y el desarrollo de las misiones consistirá en descubrir la situación de los enemigos y nuestro objetivo para, después de perder varias vidas, completar la zona en la que nos encontremos sin apenas dificultad. Los elementos más originales del juego son la posibilidad de hacer uso de los poderes mutantes de **Logan** (podremos esconder las garras para que nuestro poder curativo rellene nuestra energía) y la posibilidad de



Los combates, divertidos al principio, se tornan de lo más monótono después de la primera media hora de juego.

En el juego aparecerán algunos de los personajes que martirizarán a los X-Men en la segunda entrega de la película.

Acción Mutante

Los poderes de **Lobezno** no se quedan en sus garras y su capacidad curativa, **Logan** podrá hacer uso de un sistema de sigilo que le permite ver hacia donde miran los enemigos y ejecutar mortales *Strikes*.











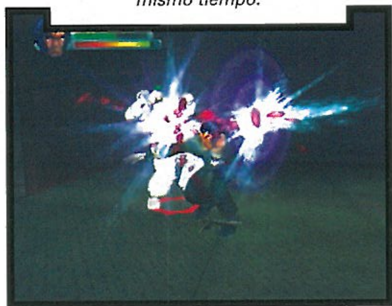


NGANZA DE LOBEZNO

realizar unos movimientos llamados *Strikes*. Dependiendo de la situación de nuestros oponentes se activará la posibilidad del *Strike*, un espectacular golpe que involucra en la mayoría de las ocasiones a más de un oponente, que se realiza de una forma muy simple y que resta mucha energía. Las diferencias entre las dos versiones comentadas son casi inexistentes. Como de costumbre, el *frame rate* y la resolución de **Xbox** superan ligeramente a los de la versión para **PlayStation 2**. Los *fans* de los cómics de la factoría **Marvel** encontrarán en ***La Venganza De Lobezno*** un título más que digno de su protagonista, aunque es muy posible que los aficionados simplemente a los videojuegos encuentren el título de **Genepool** algo «descafeinado». ➔ **DOC**



Si nos colocamos en la posición correcta, podremos ejecutar espectaculares Strikes que golpean a varios enemigos al mismo tiempo.





Extras

Si recogemos diferentes objetos ocultos a lo largo de la aventura conseguiremos nueve diferentes trajes para **Lobezno**, ilustraciones, *sketches* y datos de los jefes finales a través de la opción Cerebro.



Para librarnos de los jefes finales tendremos que hacer un eficiente uso del entorno.







*A medida que realizamos Strikes aumentaremos el nivel de experiencia de **Lobezno** y, con él, el número de ataques y combos disponibles.*

Genepool ha creado un título protagonizado por Lobezno que mezcla elementos de diferentes géneros como la lucha, el Stealth o la exploración

Género > Arcade/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Genepool Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Vidas > 1 Escenarios > 23 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola








	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,9	8,8	8,5	8,9	8,7
PS2	8,8	8,8	8,5	8,9	8,6

Gráficos: La versión de Xbox supera a la de PlayStation 2 en frame rate y resolución. Los escenarios de X-Men 2 son amplios y detallados, pero las animaciones de los personajes son bastante artificiales.

Música / FX: La banda sonora parece sacada de un filme. Casi es preferible que las voces del juego no estén en castellano, ya que la voz de Lobezno es de Mark Hamill y la de Xavier de Patrick Stewart (el de la peli X-Men).

Jugabilidad: El control de Lobezno es sencillo e intuitivo y su desarrollo mezcla elementos de varios géneros; inexplicablemente su desarrollo termina siendo algo repetitivo y no resulta todo lo divertido que parece.

Duración: Para avanzar en el juego tendremos que invertir mucho tiempo conociendo a la perfección cada una de las situaciones a las que se enfrenta Lobezno. Merece la pena avanzar para conseguir los extras.

MEJOR VERSIÓN

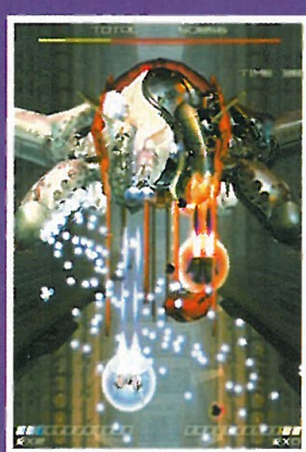


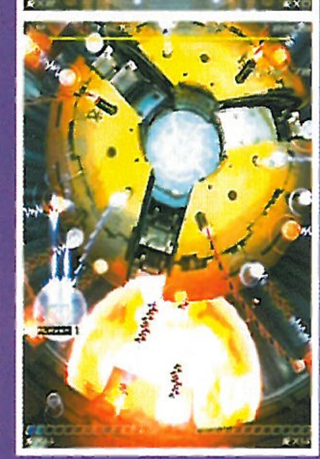
Lo único que distingue a las dos versiones es la potencia gráfica de la consola de Microsoft.



Super Bosses

Nos esperan al final de cada una de las cinco fases y podríamos considerarlos como los más antológicos y superlativos que hemos visto en un *shoot'em-up*. Dispárales con el color inverso para eliminarles rápidamente y presta atención a su barra de energía *made in* **Treasure**.





IKARUGA

Estamos ante una nueva **obra maestra** de **Treasure** y uno de los mejores shoot'em-up jamás **creados**. Primero fue en Dreamcast, ahora le toca a **GameCube**.

Ikaruga nació como segunda parte de *Radiant Silvergun*, un increíble *shoot'em-up* de **Treasure** para **Saturn**, de ahí el sobrenombre de *Project RS-2*. Pero la realidad es que esta hipotética continuación va mucho más allá, puesto que en su interior se dan cita el más clásico esquema de *shooter* y la, a veces excesiva, originalidad de estos creadores de sueños. Los que conozcan o hayan oido hablar de la versión **Dreamcast** sabrán a qué me refiero, ya que la entrega **GC** es idéntica al original elaborado para placa **Naomi**. ***Ikaruga*** significa paloma moteada, de ahí la dualidad blanco-negro de la nave protagonista, que cambiará entre estas dos tonalidades a nuestro antojo con la pulsación del botón correspondiente. Las balas que tengan nuestro mismo color serán absorbidas por la nave y convertidas, poco a poco, en rayos destructores. Si tenemos en cuenta que los enemigos lanzarán proyectiles de estos dos colores obtenemos una curiosa partida de ajedrez en forma de matamarcianos en la que tendremos que variar continuamente la apariencia cromática de la nave. Esta es la regla básica y principal de ***Ikaruga***. A partir de ahí os esperan cinco fases de alto voltaje, un motor 3D por el que no pasan los años pleno de efectos gráficos, *final bosses* antológicos, una gran banda sonora, extras de gran interés y una jugabilidad intensa y arrolladora que pondrá a prueba tus reflejos. **THE ELF**



*Si acumulamos horas de juego o cumplimos ciertos requisitos obtendremos Extras tan suculentos como dos galerías de imágenes, un menú musical y la versión prototipo de **Ikaruga**.*


Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Treasure Jugadores > 1-2
Fases > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS 9,4

Idénticos a la versión Dreamcast, pero aún así los escenarios hi-tech en alta resolución, las explosiones y transparencias y sobre todo los final bosses tienen una calidad sobresaliente. 5 modos de pantalla.

MÚSICA / FX 9,2

La banda sonora, tan clásica y pegadiza como merece la ocasión, es una auténtica delicia auditiva y acompaña a la perfección el asombroso despliegue de efectos de sonido y voces cibernéticas digitalizadas.

JUGABILIDAD 9,4

El soberbio control sobre la nave, la dualidad blanco-negro y una dificultad exigente pero posible hacen de Ikaruga una experiencia jugable altamente recomendable. Posee cinco modos de juego diferentes.

DURACIÓN 9,0

Llegar al final de Ikaruga con créditos infinitos no os llevará más de 25 minutos pero conseguir los cuatro Extras y completarlo en los 3 niveles de dificultad os llevará horas y días de gratificante intensidad.



RAYMAN 3

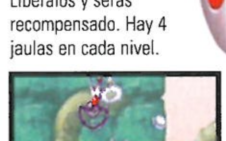
Es divertido, variado y **multijugador** (algo que en PS2 se han olvidado incluir). Mantiene el espíritu de la anterior entrega, pero con una **dificultad extrema**.

Desde fases de *scroll* lateral hasta los fascinantes niveles de *scaling* con Modo 7. Además, para la segunda entrega de *Rayman* en **GBA**, **Ubi Soft** ha incluido minijuegos dentro de la aventura principal y dos modos multijugador en los que los usuarios podrán conectarse a través del *Link Cable* con un sólo cartucho. Sin duda una jugabilidad muy variada y entretenida, aunque algo compleja (todo hay que decirlo). Las plataformas se irán complicando, y los desafíos y enfrentamientos con los enemigos se volverán cada vez más hostiles en cuestión de minutos. Al abandonar el primer mundo, todo lo que resultaba un camino de rosas se convertirá en un paseo muy espinoso que desesperará al más entrenado en este género. Sin embargo, el control sobre el personaje es tan preciso que nos impedirá tirar la toalla e intentarlo hasta conseguir nuestro objetivo. **ANNA**

Cada uno de los 4 mundos contiene 6 niveles con una dificultad que irá en aumento. Según avancemos, las cosas se complicarán y resultarán algo desesperantes.

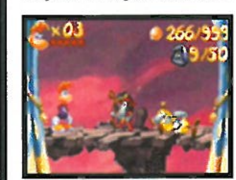






LOS DIMINUTOS
Libéralos y serás recompensado. Hay 4 jaulas en cada nivel.

BALANCÉATE Y...
Podrás llegar a lugares casi inaccesibles. Al golpearlos **Rayman** se agarrará a ellos.



UN GRATO PASEO
Al cambiar de nivel en un mundo, **Rayman** se topará con los habitantes del lugar.







***Rayman** podrá coger objetos y lanzarlos a un enemigo para derribarlo.*



*Durante la aventura, **Rayman** deberá superar pruebas a modo de minijuegos, como esta carrera de coches o de esquí acuático. El juego también posee minijuegos para hasta 4 usuarios.*

Jugosas sorpresas!!

Si tienes *Rayman 3* de **GC** y has reunido 100 *Lums* en la versión de **GBA**, conecta ambas versiones y accederás a un nivel extra. ¡Podrás conseguir hasta 6!



Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1-4 Mundos > 4 + 1 Extra Niveles > 24 + 6 Extras Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Sí



GRÁFICOS 8,9
Escenarios llenos de vida con localizaciones muy en la línea de la saga, pero más perfeccionados que en la anterior entrega. Personajes de tamaño considerable y animaciones bastante aceptables.

MÚSICA / FX 8,6
Rayman 3 suena muy bien. Sus melodías son variadas y acordes al ambiente de cada mundo. Los efectos de sonido son geniales, pues cada acción (volar, golpear, hacer burla...) tiene su propio «ruidito».

JUGABILIDAD 8,5
El control sobre el personaje es muy preciso y la mecánica del juego sencilla a la vez de entretenida. El problema es que la dificultad aumenta de manera desproporcionada de un mundo a otro. No es fácil...

DURACIÓN 8,8
Teniendo en cuenta que son seis niveles en cada mundo, más la opción multijugador con varios modos de juego y la posibilidad de conseguir otro mundo extra, hay Rayman 3 para muchas tardes de ocio.



GLOBAL 8,8



FINAL FANTAS

Por fin es **posible** disfrutar del inicio de la saga de rol por **excelencia** con este excelente pack que sigue la línea del anterior Final Fantasy Anthology.

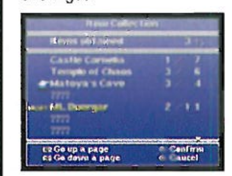
Aunque en inglés, ya es posible disfrutar de las dos primeras entregas de la, para muchos, mejor saga de rol por turnos de todos los tiempos creada por **Hironobu Sakaguchi**. Gracias a **Square**, podemos remontarnos a 1987 y 1988 para disfrutar de las versiones originales de **NES**, pero ahora con gráficos actualizados a los tiempos que corremos. Éstos han sido tomados de los *remakes* que aparecieron en **Japón** en el año 2.000 para la consola portátil de **Bandai**, **WonderSwan**. No ha ocurrido lo mismo con la banda sonora creada por el genial **Nobuo Uematsu**, que ha sido remasterizada para **PSone**.

Además de las nuevas secuencias renderizadas, también podemos encontrar algunos ligeros cambios en la historia (se han adaptado un poco los textos respecto al original), así como algunos menús nuevos. Éstos, denominados *Collections* son exclusivos de la versión **PSone** y nos permiten ver las características de nuestros enemigos y una galería de arte con bocetos e ilustraciones originales.





Los gráficos están mucho más elaborados que los del original. Esto se percibe, sobre todo, en los pueblos y en los fondos de pantalla de los combates.



BESTIARY
Se irá rellenando al estilo *Pokémon*, es decir, según luchemos contra nuevos enemigos.



ITEMS COLLECTED
La única manera de conseguir todos los objetos es consultar esta lista.

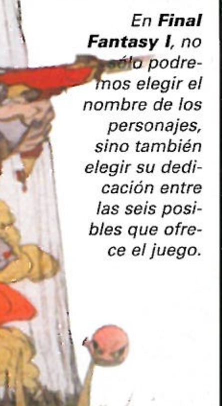
ART GALLERY
Una impresionante colección de imágenes y bocetos del genial ilustrador **Yoshitaka Amano**.



Premium Pack Japonés

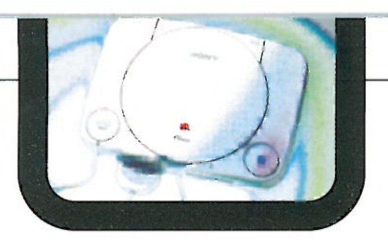
Square lanzó en **Japón** una edición especial en un estuche que incluía los dos juegos, tres figuritas y una lámina de **Yoshitaka Amano**, diseñada especialmente para la ocasión.







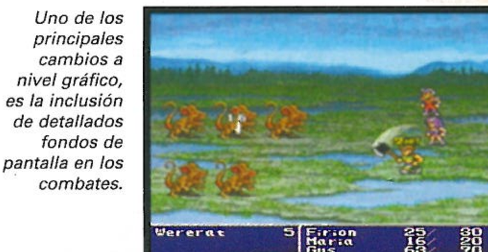
*En **Final Fantasy I**, no sólo podremos elegir el nombre de los personajes, sino también elegir su dedicación entre las seis posibles que ofrece el juego.*



FINAL FANTASY II

Y ORIGINS

La dificultad está bastante ajustada, pero se ha incluido un nivel fácil para aquellos que se inicien en los *RPG*, ya que estos dos títulos cuentan con características especiales en cuanto a la manera de conseguir experiencia. Por ejemplo, en ***FFII*** mejoraremos nuestro nivel dependiendo de los objetos o magias que empleemos en cada ocasión. También cabe destacar que es la primera vez que se puede conseguir **Final Fantasy II** en el mercado occidental, por lo que ya sólo nos falta poder disfrutar en nuestro país de *FFIII* y *FF Tactics* para poder conseguir una experiencia *Final Fantasy* totalmente completa. **➾ ANTONIO GREPPI**



Uno de los principales cambios a nivel gráfico, es la inclusión de detallados fondos de pantalla en los combates.



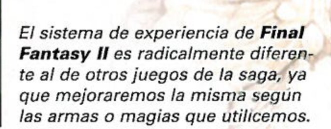












*Los pueblos son bastante más grandes en **Final Fantasy II** y cuentan con más secretos ocultos, por lo que es importante charlar con todo el mundo si queremos encontrar todo.*

*El sistema de experiencia de **Final Fantasy II** es radicalmente diferente al de otros juegos de la saga, ya que mejoraremos la misma según las armas o magias que utilicemos.*

Clásicos de 8 bits

El tiempo no pasa en balde y eso se percibe en los gráficos de las versiones originales que aparecieron en **Japón** en 1987 y 1988, respectivamente. En lo que se refiere a la dinámica de juego, **Square** ha ajustado la misma en ciertos aspectos, añadiendo habilidades como *AutoTarget*, para redirigir los ataques o *Dash*, que permite correr en los pueblos y mazmorras.





Género > RPG Formato > 2 CD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft Jugadores > 1
Nuevas Opciones > 3 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque por Juego)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
6,9	9,3	8,5	9,0
Aunque los gráficos son de la versión de WonderSwan y no del original de NES, esto no es lo que se espera en una máquina de 32 bits. Aún así, las nuevas intros renderizadas salvan este apartado.	Si Nobuo Uematsu ya realizó un fantástico trabajo en el original, la remasterización de 8 a 32 bits es magnífica. Por lo demás, los efectos FX son muy sencillos, pero cumplen perfectamente con su trabajo.	Aunque no son juegos complicados de manejar, el nivel de dificultad es bastante alto, por lo que si no estás acostumbrado a los RPG, será mejor que escojas el nivel fácil antes de empezar el juego.	Este pack consta de dos juegos completos, que aunque no son tan largos como las últimas ediciones de la saga, si nos proporcionarán horas y horas de la mejor diversión RPG al más puro estilo clásico.



a Fondo GAMECUBE

SONIC

Adaptarse o desaparecer parece ser el leit motiv **actual** de Sega. Decidieron crear juegos para **todas** las plataformas y ahora trasladan a GC los históricos Sonic de MD.

Nadie podía imaginar, una década atrás, que acabaríamos viendo a **Sonic** y **Tails** corretear desde un sistema **Nintendo**, su más encarnizado rival durante los años 90. Esta recopilación para **GameCube**, más exhaustiva que el *Sonic Jam* de **Saturn** (aunque sin los minijuegos ni el entorno 3D de aquel), es un fiel reflejo de los primeros diez años de vida de **Sonic**, para lo bueno como para lo malo.

Un auténtico tesoro para los amantes de las plataformas y una oportunidad para las nuevas generaciones y aquellos recalcitrantes usuarios de **Nintendo** que, por sus prejuicios, dejaron pasar uno de los más notables juegos que ha dado la década de los 90. Hablamos de *Sonic The Hedgehog*, el primer título de la saga y el más atractivo de esta recopilación, dado que **Sega** no ha tenido a bien incluir en ella la mejor de todas las aventuras de **Sonic**, el insuperable **Sonic CD** de **Mega CD**. Además del primer *Sonic*, esta colección incluye su memorable secuela, *Sonic 2*, con el que el personaje de **Sega** alcanzaría sus mayores cotas de calidad y popularidad. A partir de aquí comenzaría la cuesta abajo, hasta que el erizo azul tocó fondo con el horri-



Sólo Sonic CD (ausente en esta recopilación) ha sido capaz de hacer sombra al primer Sonic.



Tesoros ocultos

Para descubrir los dos juegos secretos (*Flicky* y *Ristar*) tendréis que entrar 50 veces en cada uno de los títulos que componen la colección. Una paliza, pero merece la pena...





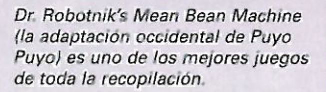
MEGA COLLECTION



Sonic 3 incorporó mejoras en el sprite del personaje, pero los escenarios eran mucho peores.

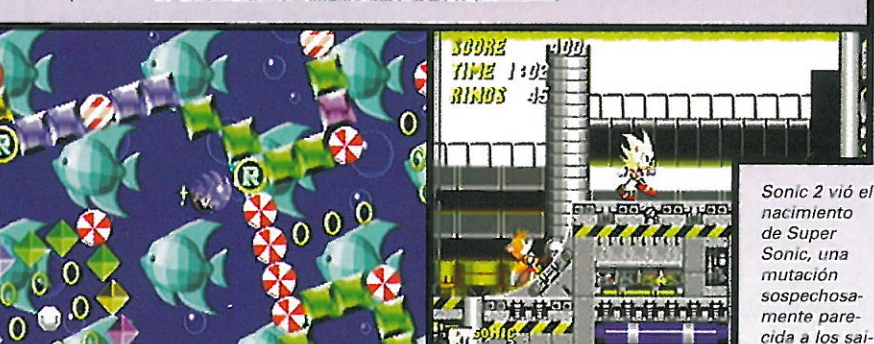


El grado de fidelidad alcanzado por **Sonic Team** respecto a los originales de **MegaDrive** ha sido tal, que incluso funcionan los mismos trucos. Arriba tenéis la prueba: el clásico menú de elección de fase del primer **Sonic**.



Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (la adaptación occidental de Puyo Puyo) es uno de los mejores juegos de toda la recopilación.





Sonic 2 vió el nacimiento de Super Sonic, una mutación sospechosamente parecida a los saiyan de DBZ.



Sonic Team ha recopilado todas las aventuras del erizo azul en MD, más algunas sorpresas

ble *Sonic 3D Flickies' Island*. Entre medias de unos y otros, esta recopilación os permitirá sufrir con mediocridades como *Sonic Spinball* o deleitaros con títulos tan ilustres como *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* (la versión occidental del popular *puzzle Puyo Puyo*) y las dos sorpresas incluidas por **Sonic Team**: el *Flicky* de 1984 y *Ristar*, una obra de culto para **MD**. Concebido como un documento trascendental para entender el fenómeno *Sonic* en los años 90, esta recopilación ofrece, ante todo, doce juegos (algunos buenos y otros malos) que te brindarán semanas de pura diversión. **NEMESIS**

Extras

Junto a los juegos, **Sonic Team** ha incorporado galerías de ilustraciones del erizo azul, sus amigos y rivales; los manuales originales (desgraciadamente los americanos en Blanco y Negro); el primer cómic de *Sonic* íntegro (y las portadas del resto); y diversos vídeos. Entre éstos, la *intro* y el final del *Sonic CD* de **Mega CD**, pero con la horrible música de la versión americana.

Género > Arcade/Puzzle Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-2
Juegos > 10 + 2 Ocultos Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 6,9

El aspecto gráfico es que el quizás ha soportado peor el paso del tiempo. Aún así, el sprite del primer Sonic sigue conservando todo su encanto. Incluir el modo 60 Hz ha sido todo un acierto.

MÚSICA / FX 8,0

La música de los dos primeros Sonic compensa las rutinarias melodías de sus secuelas. Lo peor: la criminal sustitución de la música de la intro del Sonic CD japonés por la horrible versión americana.

JUGABILIDAD 9,0

Sólo por Sonic 1 y 2, y Mean Bean Machine ya merecería la pena adquirir esta recopilación. El resto de los juegos son absolutas mediocridades, cuyo único valor es el de ilustrar la historia del personaje.

DURACIÓN 8,2

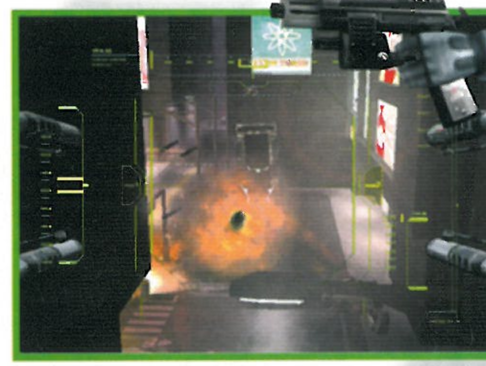
Sería imposible calcular en tiempo exacto la gran cantidad de horas de juego que ofrece Sonic Collection, pero digamos que pasarás semanas muy entretenidas, aunque sea jugando sólo a Mean Bean Machine.



RED FACTION 2

El famoso motor creado por Volition, **GeoMod**, llega ahora por primera vez a las consolas de **Nintendo** y **Microsoft**.

A pesar de tratarse de un título que atesora bastantes cualidades, el *shooter* de **Volition** no alcanzó el éxito esperado cuando fue lanzado en **PS2** hace algunos meses, ni la repercusión de la primera parte. Quizás fuera por el cambio de planteamiento (de un juego tipo *Half-Life*, con bastantes dosis de aventura, a un *arcade* puro y duro de destrucción masiva) o porque la competencia ahora es mucho más dura, pero no acabó de convencernos. Se trataba de un *shooter* en primera persona en la que manejamos a un especialista en demolición mientras avanza liquidando a cientos de enemigos por entornos futuristas. Varios meses después **THQ** lanza la conversión para las otras dos consolas importantes del mercado y nuestras esperanzas de que la saga remontase se han visto defraudadas. Se trata de una versión idéntica a la de **PlayStation 2**, que tan sólo se ve ligeramente mejorada en el apartado gráfico. Ni misiones, ni armas, ni modos de juego extra. **DANI 3PO**



En algunas misiones el estilo cambia para acercarse a un «Rail Shooter» al estilo de Sin & Punishment.

*Al contrario que en la primera entrega, en **Red Faction 2** contaremos con un gran catálogo de armas desde el comienzo de la primera misión del juego.*

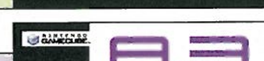
Los vehículos que encontremos a lo largo del desarrollo de las misiones serán susceptibles de ser manejados. Desde tanques a mechas bajo nuestro control.

Estas dos conversiones no suponen ninguna mejora con respecto a la versión para PS2

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM/ Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Volition Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 3 Armas > 15 Fases > 9 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,5	8,5	8,2	8,9	8,3
GAMECUBE	8,4	8,5	8,3	8,9	8,4








GRÁFICOS: Los entornos son sólidos y estables en las dos versiones, haciendo gala de un frame rate bastante alto. Sin embargo, el diseño de los personajes deja bastante que desear y los escenarios son bastante sosos.

MÚSICA / FX: Los efectos de sonido toman el protagonismo casi absoluto en este apartado. Dada la carga de acción frenética del que hace gala el juego. Sin embargo, se esperaba un apartado sonoro algo más contundente.

JUGABILIDAD: El control es bastante sencillo y el desarrollo de las misiones no tiene demasiada miga. Si no eres un fan acérrimo de la acción sin descanso puede que te aburras pronto de tanta destrucción a gran escala.

DURACIÓN: En este apartado no hay nada que objetar. El juego es lo suficientemente largo como para saciar al más experto de los jugadores. Además, los modos para varios jugadores son muy variados.

MEJOR VERSIÓN



La menor competencia y el mejor control que ofrece la versión para GC la hace ganadora por muy poco.





CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €
- ❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50€

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

a fondo XBOX

THE HOUSE OF THE DEAD III

La saga de pistola más terrorífica de Sega continúa con una espectacular tercera entrega exclusiva para Xbox.

En el DVD hay una opción para visualizar un trailer de la versión cinematográfica basada en la saga The House Of The Dead.

Sega inaugura el género de los *shooter* con pistola para **Xbox**. Y el título elegido no podía ser más emblemático, la tercera entrega de *The House Of The Dead*, en rigurosa exclusiva para la consola de **Microsoft**. El aliciente de jugar con una pistola es el principal atractivo de este título, y también ver cómo ha evolucionado un juego que en un principio se había decantado por una estética vanguardista tipo cómic, para finalmente decantarse por un apartado gráfico más tradicional y acorde con la saga, aunque no por ello menos deslumbrante. Sus creadores nos han preparado un explosivo cóctel de monstruos de todo tipo, escenarios representados al detalle y una serie de efectos espectaculares. El juego en sí, resulta muy divertido, pero bastante corto. Aún así, hay que tener en cuenta que existen diferentes rutas que investigar en posteriores partidas. También hay que sumar a todo ello un modo adicional de juego y la presencia de una versión completa de *The House Of The Dead 2*, un valor añadido para comprar este título. Además, con el mando también se goza de un control excelente. **R. DREAMER**

Como ha sucedido en entregas anteriores, los jefes finales nos pondrán las cosas realmente difíciles.



THOTD 2

La inclusión de la segunda parte de *The House Of The Dead 2* es uno de los mayores alicientes para comprar la tercera entrega para **Xbox**. Dos juegos en uno que nos mantendrán apretando el gatillo durante horas, disfrutando con dos de los mejores exponentes del género, que de esta forma inicia su andadura en la máquina de **Bill Gates**. La versión de *THOTD2* incluye todas las opciones y modos de juegos del lanzamiento original para **Dreamcast**.

Género > Shooter Pistola Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1-2 Niveles > 6 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,1
Este es sin duda el shooter con mejores gráficos del momento. Sega ha aprovechado las capacidades de Xbox para ofrecernos un espectáculo de efectos de luz, monstruos hiperrealistas y escenarios detallados.

MÚSICA / FX 8,0
El juego cuenta con sonido 5.1 Dolby Digital Surround. Aunque debido a su mecánica (los enemigos siempre vienen de frente) sólo en muy contadas ocasiones se podrá apreciar esta característica.

JUGABILIDAD 8,5
Como todo título de este género, THOTD3 resulta divertido desde un primer momento. Pero a pesar de los caminos alternativos, el modo de juego principal es posible finalizarlo en muy poco tiempo.

DURACIÓN 8,0
Aunque los 6 capítulos pueden completarse en media hora, junto a los otros modos de juego el DVD incluye también The House Of The Dead 2, también repleto de opciones y modalidades de juego.

XBOX

GLOBAL 8,5



PHANTASY STAR ON-LINE I&II

Con la llegada del juego **On-line** a España, **Sega** presenta su tradicional **apuesta** por este nuevo tipo de entretenimiento.

En la frenética carrera por dotar a sus consolas de posibilidades de juego *On-line*, parece que **Nintendo** es la compañía menos interesada en el tema. Ha sido **Infogrames** la que ha lanzado el primer título que permite jugar en red, y para ello ha recurrido a un clásico de **Sega**, aparecido hace algún tiempo en **Dreamcast**. El título es una recopilación de los dos capítulos lanzados, al que se le han añadido algunos extras, como misiones exclusivas, mini-juegos que podrás descargar a tu **GBA** con la ayuda del cable apropiado y, lo más interesante (sobre todo para aquellos que no deseen conectarse): una opción para cuatro jugadores a pantalla partida, que con el tiempo y tres amigos más llegará a convertirse en un verdadero vicio. Si prefieres jugar con rivales de todo el mundo, **Nintendo** ha puesto a la venta dos *packs*: uno para conexión mediante banda ancha y el típico módem para líneas analógicas. Aparte de este desembolso tendrás que abonar una cantidad mensual a partir de los primeros treinta días de juego en concepto de licencia. Dada la escasez de *RPG* de calidad para **GameCube**, puede ser una buena opción, aunque jugando solo puede llegar a hacerse bastante repetitivo. **DANI3PO**





Los ataques mágicos estarán a la orden del día, aunque no todas las razas serán igual de hábiles a la hora de lanzarlos.



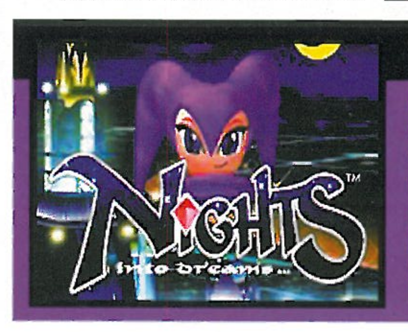
El dragón que nos espera al final del nivel del bosque será uno de los momentos más memorables de la aventura.





Nuestro personaje podrá comunicarse mediante «smileys».

Minijuegos



Una de las mayores sorpresas que nos reportará la versión **GC** de ***PSO*** es la presencia de un mini-juego protagonizado por **Nights** que podremos descargar una vez concluida una de las misiones del juego.

Género > Action MORPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1-4
Mundos > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (28 Bloques)

GRÁFICOS 8,2
Coloristas y variados, aunque se deja ver el paso del tiempo en un juego creado hace casi dos años. Las mejoras con respecto a la versión para Dreamcast son casi inexistentes. Escenarios muy limitados.

MÚSICA / FX 7,9
La melodías que acompañan nuestro deambular por Ragol son bastante soporíferas, y los efectos de sonido no van más allá de los típicos disparos: explosiones y rugidos de animales. No hay voces.

JUGABILIDAD 8,5
Se trata de un «dungeon hacker» en toda regla, es decir, que carece de trama y nuestra labor se limitará a ir completando niveles uno detrás de otro para ir fortaleciendo a nuestro personaje.

DURACIÓN 8,6
Si juegas en la red o con tres amigos más puede hacerse eterno: todo dependerá de tu afición a matar enemigos en compañía. Si juegas sólo te aburrirás pronto por su falta de desafíos y argumento.



8,5 GLOBAL

a fondo XBOX

V-RALLY 3

V-Rally 3 **no** va a ser el juego **definitivo**, pero hay que reconocer que, al menos, es **de lo mejor** de este género en Xbox.



Ahora que vuelven los clásicos debates sobre qué versión es la mejor, a los programadores les da por no complicarse la vida. Por las excepcionales características de la consola de **Microsoft**, todos pensábamos que ***V-Rally 3*** para **Xbox** iba a ser muchísimo mejor que la de **PS2**. Ahora hemos de decir que las diferencias no son tan grandes como para darla como vencedora del duelo. Son mínimos detalles que afectan a pequeños aspectos (luces, polvo, etc.) o a la jugabilidad y que no ocultan las carencias que ya vimos: faltan pruebas del mundial, anda justo de recorridos y se ha eliminado el editor de circuitos. Para compensar, es un juego divertido, emocionante, bien hecho y la vida del modo Carrera puede darnos muchas horas de emocionante entretenimiento. **DE LUCAR**



En la pantalla inferior podéis ver a unos ciervos cruzando la carretera. Jamás nos tropezaremos con ellos.

Esperábamos algo más de esta versión para Xbox, sobre todo en gráficos, pero al final no hay apenas diferencias con PS2

En estas dos pantallas podéis ver los efectos de luz y el del polvo sobre la carrocería del coche.







Modo Carrera

Es la gran novedad del juego y nos permitirá competir en el mundial empezando desde las categorías inferiores. Tendremos que elegir entre diferentes ofertas y, según los resultados, podremos hacernos con un sitio entre los equipos más potentes de la categoría reina.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Eden Studios Jugadores > 1
Coches > 20 Circuitos > 24 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro (109 Bloques)

GRÁFICOS 9,0
Aunque aspectos como las luces y otros efectos han mejorado, las texturas nos recuerdan un poco a las de algunos juegos de PC. Parece tener menos detalle que la versión de PS2. Esperábamos mucho más.

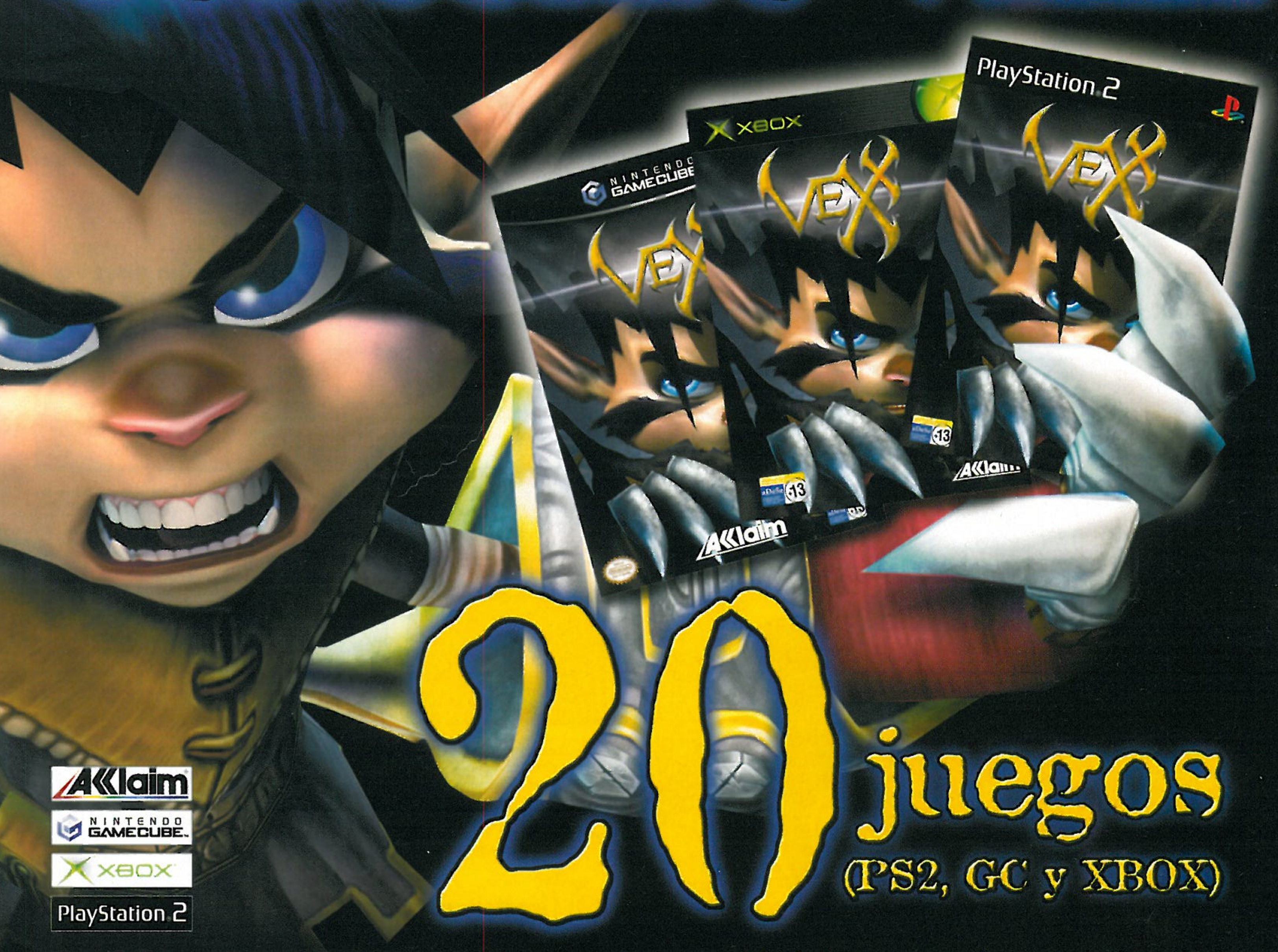
MÚSICA / FX 9,0
Una buena banda sonora y unos FX bastante convincentes, aunque ya hemos escuchado juegos con un sonido mucho más espectacular y realista, por ejemplo, WRC Extreme de PS2. No llegan a ese nivel.

JUGABILIDAD 9,1
Al principio el control nos pareció excesivamente sensible pero, con la práctica, hemos logrado hacer cosas que en PS2 eran impensables. Jugable, veloz y con unos recorridos que no dejan sitio al sopor.

DURACIÓN 8,5
Aunque el modo Carrera es todo un acierto, faltan pruebas del mundial y el número de recorridos puede ser algo limitado. Sobre todo si caemos en la cuenta de que se ha eliminado el Editor de circuitos.



GLOBAL 9,0



Acclaim y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de conseguir uno de los títulos de plataformas más rebelde de la historia, **Vexx**, para la consola que prefieras (**GameCube**, **Xbox** o **PlayStation 2**). Tan sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 26 de mayo con todos tus datos y la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/ O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides de señalar qué formato prefieres y de poner en el sobre «Vexx».

¿Con cuál de estas armas Vexx derrota a sus enemigos?

A) Bazooka **B)** Garras **C)** Bastón

CONCURSO «VEXX»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

RESPUESTA: ☐ A ☐ B ☐ C (Marca con una «X» la respuesta correcta)

PLATAFORMA: ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GAMECUBE (Marca con una «X» la versión que quieras)

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.

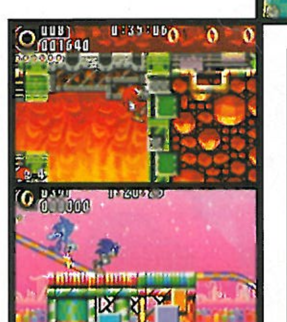


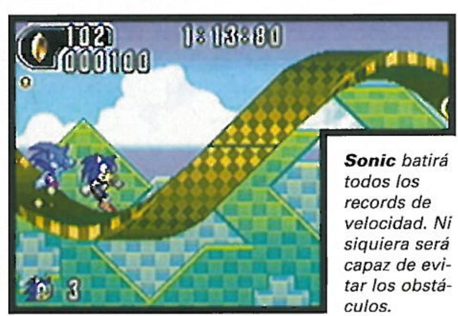
SONIC ADVANCE 2

La **segunda** incursión de Sonic en GBA **pulveriza** todos los límites de velocidad, en perjuicio de la jugabilidad **clásica** de la saga.

Como devoto seguidor de **Sonic** desde 1990, me ha desconcertado la decisión del **Sonic Team** de primar la velocidad en este ***Sonic Advance 2*** sobre cualquier otro aspecto. Es cierto que la rapidez ha sido siempre la seña de identidad del personaje y era habitual encontrar algún segmento en el jugador perdía totalmente el control del personaje durante las frenéticas carreras por rampas y *loopings*, pero lo de ***Sonic Advance 2*** va mas allá de toda lógica. Los escenarios son preciosos, pero no tendrás tiempo de apreciarlo porque todas las fases son una sucesión de desbocadas carreras, que no permiten ni siquiera el mínimo margen para esquivar a los enemigos. Aunque peores gráficamente, el primer *Sonic Advance* e incluso el **Sonic** de **Neo Geo Pocket** le superan con creces en algo tan esencial como la jugabilidad. NEMESIS







*Al ir avanzando fases con **Sonic** podrás desbloquear otros personajes, como la coneja **Cream** o el chulesco **Knuckles**.*

***Sonic** batirá todos los records de velocidad. Ni siquiera será capaz de evitar los obstáculos.*





*Las descontroladas carreras no acaban ni siquiera a la hora de enfrentarse al **Dr. Robotnik**.*



*Para entrar en el jardín **Chao** deberás acabar el juego con todas las esmeraldas y personajes.*

Género > Plataformas Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Sega Programador > Sonic Team
Jugadores > 1-4 Vidas > 3 Fases > +12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Si

GRÁFICOS 9,5
El sprite de Sonic, como los de sus amigos, rotarán con sorprendente suavidad en la pantalla de tu GBA, mientras corren a toda pastilla en escenarios con múltiples planos de scroll y un gran colorido.

MÚSICA / FX 9,0
La música del juego, aunque de gran factura, carece del «punch» que tenían las melodías del primer Sonic Advance, o incluso los Sonic de MegaDrive. Al menos el efecto de los anillos no es muy irritante.

JUGABILIDAD 8,0
Correr, correr y correr. Ni siquiera tendrás tiempo de reaccionar ante la inesperada aparición de algún enemigo. Habría sido sacrificar algo de la espectacular velocidad del juego en beneficio de la jugabilidad.

DURACIÓN 9,2
Tendrás que desbloquear todos los personajes y conseguir todas las esmeraldas con todos ellos para poder entrar en el jardín de los Chao y acceder a otros extras ocultos. Buena suerte... la necesitarás.



GLOBAL 8,9

BRUCE LEE
RETURN OF THE LEGEND

El Dios de las artes marciales inspira el más grande beat'em-up del año para GBA.

El que Vicarious Visions firme una buena producción para **GBA** es algo que ya no sorprende (suyo es el genial *Tony Hawk's 4*). Lo que no podíamos sospechar es el grado de perfección, tanto técnico como jugable, alcanzado en este homenaje a la estrella del cine de artes marciales, el inmortal **Bruce Lee**. Heredero directo de incunables como *Dragon Ninja* o *Karateka*, *Return Of The Legend* es uno de los más impresionantes lanzamientos del año para la portátil de **Nintendo**. La fluida animación de sus personajes, la suavidad del *zoom*, la calidad del sonido (los gritos de **Bruce** suenan tan nítidos como si estuvieras viendo *Operación Dragón* en tu DVD) y sobre todo su apasionante mecánica hacen de este juego un inmediato clásico para **GBA**. Sin obviar los guiños hacia los *fans* de **Bruce Lee** (sí, se le puede equipar con el mono amarillo que vestía en *Game Of Death*), la incontestable calidad de ***Return Of The Legend*** no sólo abarca su acabado técnico. Al igual que sucede con las mejores producciones **Nintendo**, ofrece la sencillez y la inmediatez que se le reclama a un cartucho de **GBA**. A pesar de todas las llaves que es capaz de ejecutar **Bruce**, los movimientos son fáciles de aprender y verle en acción es todo un espectáculo. **NEMESIS**

***Bruce** no sólo nos demostrará su extraordinaria agilidad zurrando a los malos: también es capaz de saltar y trepar mejor que los monos.*



Un suave zoom adaptará tu visión de juego dependiendo de la distancia y el número de enemigos.

Sabor a clásico

La influencia de *Bad Dudes Vs. Dragon Ninja*, la popular *coin-op* de **Data East** de 1988, es evidente. Incluso hay una fase encima de unos camiones...



Género > Beat'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Vivendi Universal Programador > Vicarious Visions
Jugadores > 1 Movimientos > + de 60 Trajes de Bruce > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (4 Partidas)

GRÁFICOS 9,2
Escenarios con múltiples planos de scroll parallax, personajes dotados de una fluidísima animación y por encima de todo un zoom absolutamente perfecto. Técnicamente este juego es una absoluta gozada.

MÚSICA / FX 9,5
Te quedarás de piedra cuando oigas por primera vez los gritos digitalizados de Bruce Lee. Y acompañando la acción, una banda sonora insuperable, digna de la mejor película de acción de los años 70.

JUGABILIDAD 9,3
Como se le debe exigir a un cartucho para una portátil, los movimientos de Bruce son tan espectaculares como sencillos de aprender. Su adictiva mecánica combina fases beat'em-up con infiltración a lo MGS.

DURACIÓN 9,2
Y por si no te fuera suficiente con las fases que propone el juego, tras ellas hay un Corte del Director, un Reto de Tiempo y tres trajes extras para desbloquear. Esto sí que es amortizar tu dinero.







CAPCOM Vs SNK 2: EO

El **mejor** y más **completo** beat'em-up 2D de la **historia** se **actualiza** con la opción más **esperada**: el juego **On-line**.

Desde la aparición del más completo *beat'em-up* de **Capcom** en **PS2** y **Dreamcast**, el juego *On-line* ha sido una práctica que, en tierras niponas, se ha llevado a cabo con normalidad, algo que los aficionados europeos hemos envidiado durante meses. Ahora, la vesión **Xbox** de ***Capcom Vs SNK 2*** ofrece la oportunidad, a través del sistema *Xbox Live*, de luchar contra cualquier persona en cualquier parte del mundo sin apenas retardo de tal forma que, en la mayoría de los casos, parecerá que jugamos contra la CPU y que el sistema no tiene que lidiar con *pings*, *lags*, sincronización y la gestión inteligente de nuestro ancho de banda. Junto al sistema de juego *On-line*, la diferencia más significativa con respecto a las versiones **PS2** y **DC** de *Capcom Vs SNK 2* es la inclusión del modo *Easy Operation* (al igual que en **GameCube**), que nos permitirá mover a nuestro personaje y hacer los golpes especiales con los *sticks* analógicos. ***Capcom Vs SNK 2 EO*** es el título que todo buen aficionado a la lucha debería tener en su estantería. **DOC**

Al fin podremos jugar a través de Internet al mejor beat'em-up bidimensional de la historia

__Rayden__ regresa a la actualidad de la lucha tras aparecer en Fatal Fury.





*Personajes salidos de las 2D y las 3D se dan la mano (o los golpes) en **CVS2**.*

Xbox Live

El sueño de muchos de los aficionados al género de los *beat'em-up* se cumple, al fin, con la inclusión de la posibilidad de jugar a través de *Internet* con el mejor juego de lucha 2D de la historia. Os aseguramos que es una experiencia inigualable.





*El **Kyo Kusanagi** de KOF'96 combate contra **Eagle**, personaje del primer SF.*

Género > Beat'em-up Formato > DVD-Rom Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2 Personajes > 48
Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card/HD (218 bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,4	9,8	9,7
El motor gráfico de la versión Xbox de Capcom Vs SNK 2 es casi idéntico al de Dreamcast, con unos gráficos con algo más de resolución. La integración entre las 2D y los elementos poligonales es muy buena.	La genial banda sonora de Capcom Vs SNK 2 mezcla géneros como el pop, el techno más suave e incluso melodías cantadas (al más puro estilo Marvel Vs Capcom 2) con melodías de lo más pegadizas.	Si al mejor y más completo juego de lucha bidimensional le añadimos la posibilidad de jugar a través de Internet con cualquier persona en cualquier parte del mundo, poco más se le puede pedir.	La nota refleja la posibilidad de jugar con un amigo o, en el mejor de los casos, a través de Xbox Live, el modo para un solo jugador es divertido, pero no aguanta mucho más que en cualquier otro beat'em-up.





Cartoon Network y **SuperJuegos** te ofrecen la posibilidad de conseguir uno de los treinta DVD del perro más miedica de TV. «Scooby Doo y la Carrera De Los Monstruos» y «Scooby Doo y los Invasores Alienígenas» son los dos títulos que se sortean. Para participar, envía el cupón adjunto antes del día 26 de mayo con tus datos a la siguiente dirección: C/ O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides de señalar en el sobre «Scooby Doo» y recuerda que durante el mes de junio el canal **Cartoon Network** emite «Scoobymanía» en el que podrás disfrutar de una programación especial llena de concursos, promociones y sorpresas con los mejores episodios de **Scooby Doo**.

CONCURSO «SCOOBY DOO»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

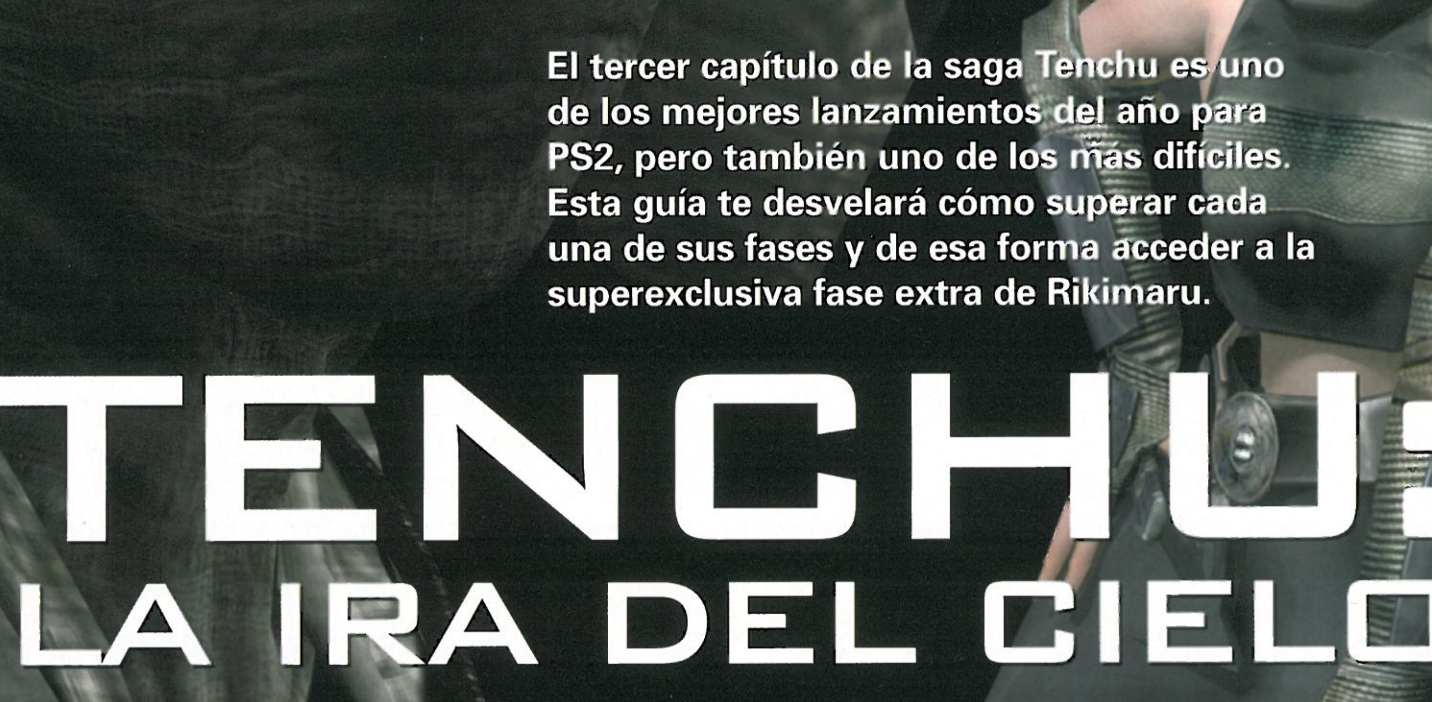
C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.

supergluí

El tercer capítulo de la saga Tenchu es uno de los mejores lanzamientos del año para PS2, pero también uno de los más difíciles. Esta guía te desvelará cómo superar cada una de sus fases y de esa forma acceder a la superexclusiva fase extra de Rikimaru.

TENCHU: LA IRA DEL CIELO







65 TENCHU: LA IRA DEL CIELO



RIKIMARU

MISIÓN 1:
¡Castiga al mercader malvado!
Habilidad especial a conseguir: Golpe de hombro

La aventura comienza en la puerta del palacio de *Echigoya*. Usa el gancho para escalar el muro y liquida al guardia del patio. Si sigues correteando por el muro exterior acabarás por toparte con tres soldados borrachos que guardan la llave del pasadizo. Acaba con ellos y con la pareja que custodia la puerta. Utiliza los arbustos para ocultarte a la vista del soldado de abajo y mátale por sorpresa. El túnel encierra un par de guardias y una *geisha* a la que no deberías matar para no perder tus opciones a lograr un nuevo movimiento especial. Trepa a los niveles superiores con ayuda del gancho y llegarás a un nuevo patio. Tras el muro verás la casa principal, rodeada de guardias. El interior de la casa es un laberinto de habitaciones, todas bien custodiadas. Para llegar al mercader debes seguir esta ruta: en la fachada Este de la casa verás un pasadizo en el suelo. Entra por él y llegarás a una estancia de techo alto con un gato y un guardia. Usa el gancho para trepar al piso de arriba y llegarás hasta el mercader, o más concretamente junto al hombre que le guarda las espaldas, **Tajima**. Acabar con este ancestro de **Dante** (el protagonista de *Devil May Cry*) no será fácil. Es tan diestro con la *katana* como con la pistola. Espera a que vaya a soltar la estocada fuerte (gritará antes algo así como «Fly, Baby»), esquiva y propínale unos cuantos mandobles. Tras ascender por unas escaleras y abatir unos cuantos guardias verás otro gato y una pared con una abertura inferior. Escúrrete por ella y usa el gancho para trepar al desván. Desde allí busca las sucesivas salidas hacia pisos inferiores. La que conduce finalmente hasta el mercader se distingue por las dos vigas que la cruzan. Abajo te esperan el mercader y dos guardias. Evita las bombas de humo del mercader y no creas su súbita escena de arrepentimiento. Es una treta para cruzarte el cuerpo con el acero de su espada.

MISIÓN 2:
¡Ejecuta a Hamada y vuelve con el Noble Gohda!
Habilidad especial a conseguir: Bloqueo Ninjutsu

Para complicar aún más las cosas, en esta primera parte de la misión tendrás prohibido matar ni a un guardia. Tendrás que esforzarte al máximo para pasar desapercibido, recurriendo a las bombas de humo cuando no tengas otra salida. Sigue el mapa para encontrar la localización de **Hamada** (está marcada con una cruz). Tras la secuencia de su muerte, todos los guardias serán asesinados por *ninjas*, y por fin podrás darle a la espada sin ninguna limitación. Recoge la llave del cadáver de **Hamada**. En un pequeño patio cercano verás una bomba de humo oculta bajo unos pilares. Agáchate y sigue el camino y llegarás a un patio en el que utilizar la llave de **Hamada**. El camino, consistente en ascender y bajar por escaleras, no plantea más dificultades que unos cuantos *ninjas*. Si te plantean excesivos problemas, recurre a poner una puerta de por medio: por extraños motivos, son incapaces de abrirlas. Un resplandeciente suelo de madera te indicará que por fin has llegado hasta *Gohda*.

MISIÓN 3:
¡Encuentra la espada Shichishito!
Habilidad especial a conseguir: Visión Ninja

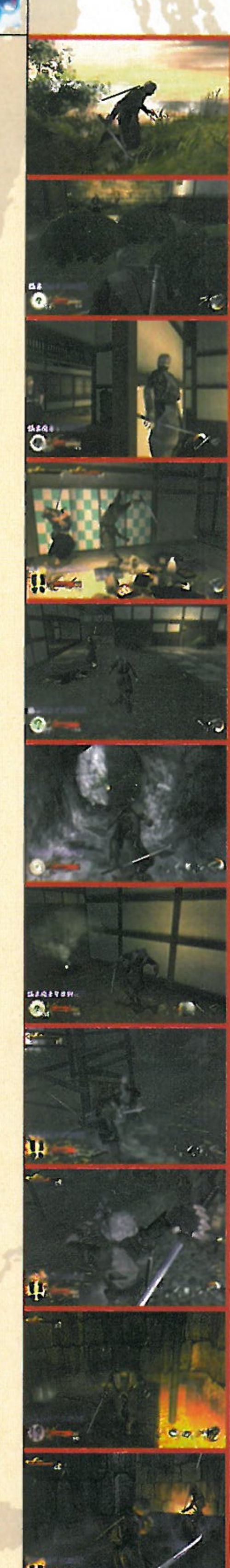
La caverna de piedra caliza oculta más de una caída al vacío, así que vigila donde pisas. Tras enfrentarte a unos cuantos ninjas llegarás a un zona de la cueva con dos posibles rutas. Sea cual sea la que elijas, acabarás por llegar a una cuesta con un foso y un demonio *ninja*. Usa el gancho para atravesar el pozo y mata al demonio. Llegarás a una gran cueva con dos posibles salidas. Olvídate de ellas, aunque te darán la oportunidad de ver el mar, son la ruta más difícil y acabarán con tu paciencia tras caer una y otra vez intentando saltar de risco en risco. En lugar de entrar por las dos rutas, mira hacia la parte superior de la cueva y verás un saliente. Usa el gancho para llegar a él y liquida al *ninja*. Salta el foso y llegarás a lo que parece un puente roto, con una cuerda colgando de la nada, un *ninja* en la cornisa de enfrenta y un demonio en la del lado Este. Allí es donde debes ir. Con algo de habilidad y mucho valor es posible llegar con un salto doble, pero lo más sensato es volver sobre tus pasos, dejarse caer por el foso de antes (tranquilo, tiene fondo) y matar a los dos demonios. Aunque parezca un suicidio, déjate caer al piso de abajo. Camina hacia el Este. Destruye los barriles para despejar el camino hacia una cantimplora y llegarás hasta una cueva con el suelo cubierto de madera y agua. Asciende por los escalones de piedra (cuidado con el pozo situado en medio) y accederás a algo parecido a un puente de madera. Sortea el foso con ayuda del gancho y llegarás a una gran cueva encharcada. Allí te espera **Onikage**. Tendrás que vencerle dos veces para dar por finalizada esta misión. Para matarle, espera a que inicie su serie de patadas, esquívalas y entonces le tendrás con la guardia bajada y a tu completa merced.

MISIÓN 4:
¡Cruza la aldea Ronin!
Habilidad especial a conseguir: Combo garfio

Después del tormento de las cuevas, esta misión consistente en luchar y atravesar toda la aldea de los *Ronin*, es una delicia. El pueblo se divide en cuatro áreas. La primera no es demasiado complicada. Soldados y un perro serán tu único obstáculo hasta la pared Norte, en la que tendrás que agacharte como una comadreja para saltar a la siguiente área. Aquí la cosa se complicará un poco debido a la abundancia de arqueros. Dos gigantescos barriles guardan la puerta del tercer área. Aquí sólo hay barriles enormes y soldados, muchos soldados. La cuarta área ofrece un mapeado mucho más variado. Tu meta, la puerta del fondo.

MISIÓN 5:
¡Rescata a la princesa secuestrada!
Habilidad especial a conseguir: Pegarse al techo

En este nivel te esperan enemigos mucho más hábiles que los que has visto hasta ahora y multitud de trampas, tan peligrosas y letales como los fosos de las cuevas. Caer en ellas significa volver a comenzar toda la misión de nuevo, así que vigila bien tus pasos. Te encontrarás dos clases de autómatas (esqueletos y diabólicos samurais de madera, de cómico aspecto pero letales) y pasadizos secretos en las paredes. Podrás reconocerlos por las marcas del suelo (media circunferencia). Pégate a esa pared determinada y aparecerás en el otro lado por arte de magia. Escapa de una de las trampas (perfectamente reconocible porque es una sala desde la que se expulsan cantidades industriales de gas y granadas) mediante el gancho. Verás una sala repleta de agujeros cuadrados (al estilo de un tablero de ajedrez) con un guardia al otro lado. Mátale. Llegarás a un pasillo con dos posibles salidas. La de la izquierda huele a trampa a kilómetros de distancia. En lugar de jugarte el pellejo estúpidamente, toma la salida de la derecha, trepa cual mono y llegarás a otras dos posibilidades. Izquierda, ▶





trampa. Derecha, ruta correcta. Evita, mediante el gancho, caer en el pozo de las ruedas dentadas o te convertirás en papilla de *ninja*. Sube las escaleras y te enfrentarás al responsable de este ejército mecanizado de pacotilla: el doctor **Kimaira**. El fulano se ha construido un traje mecánico que le da la apariencia de **Onikage**.

Para acabar con él, espera a que acabe de dar vueltas y obséquiale con una buena ración de acero.

MISIÓN 6:
¡Recorre el sendero del cementerio!
Habilidad especial a conseguir: Fingir muerte

Por si la aventura no se había complicado lo suficiente, necesitarás recurrir a la espada *Muramasa*, la única capaz de matar a los muertos vivientes que pueblan este cementerio. El problema es que cada segundo que tengas en tus manos la *Muramasa*, ésta irá absorviendo parte de tu propia barra de vida. Y la única forma de rellenarla es ir matando zombis, zombis y más zombis.

Antes de comenzar la misión, el juego te preguntará si quieres utlizar el acero de la espada *Shichishito* o no usar acero nuevo. Tu decisión alterará el final del juego, así como una escena de la misión 9. No derroches tiempo y vida en combatir cara a cara con los zombis. Mátalos por la espalda o huye. Cerca del arquero encontrarás un pasadizo con el que podrás salir al exterior, donde te espera el duelo directo contra un grupúsculo de zombis y demonios escupefuego ante los que no funciona ni el sigilo ni los disfraces. Si es posible, mientras evitas los ataques de esta infernal pandilla, recoge la caja de madera del suelo, la cual contiene el acero que necesitas para reconstruir tu espada. Salta al pozo para descender a un nuevo pasadizo. Lo único reseñable que encontrarás en su interior será una nueva clase de enemigo: cabezas flotantes. Cuando salgas al exterior, evita pisar las tumbas (o un montón de manos surgidas de la tierra lucharán por quedarse con tu vida) y usa el gancho para pasar al otro lado de la empalizada que se levanta en lo más alto del cementerio. Entra en el túnel. Para poder escapar del laberinto recurre al mapa (pulsando SELECT). Tu destino debe ser la habitación marcada de rojo. Sabrás cuándo has llegado a ella porque tiene todo el suelo anegado de sangre. Recurre al gancho para salir de ella. Fuera no hay nada más que tumbas y unos cuantos zombis más. Busca la salida. No tiene pérdida: es una gran tela con enormes letras japonesas impresas en ella.

MISIÓN 7:
¡Encuentra al impostor de Ayame!
Habilidad especial a conseguir: Patada a la pared

Sin *Muramasa* en tu poder, ya no tendrás que preocuparte de la progresiva pérdida de energía, sólo de los demonios que pueblan este denso bosque de bambú. Otra peculiaridad de este escenario son los *Shikigami*, unos seres fabricados de papel. La fuente termal te proporcionará un buen alivio antes de seguir con tu objetivo. Al lado encontrarás la entrada a un túnel. Utilízalo y acabarás por llegar a una cumbre más alta. No tendrás pérdida hasta llegar a **Hyakubake**, el impostor que se ha estado haciendo pasar por **Ayame**. Es uno de los jefes finales más duros del juego. Letal en las distancias cortas, te convidará además a una ración de *shurikens* en cuanto estés a cierta distancia. La única táctica posible es detener sus ataques y contraatacar con series de tres golpes. En cuanto uno de ellos logre impactar, ataca frenéticamente y no dudes en rematarle en el suelo.

MISIÓN 8:
¡Infíltrate en el templo del buda!
Habilidad especial a conseguir: Control mental Ninja

Liquida al monje y usa el gancho para trepar hasta las vigas de arriba, verás una pequeña abertura por la que deslizarte. A lo largo de toda esta misión, tendrás que repetir constantemente estos pasos: mirar para arriba, usar el gancho y ascender y ascender. Cuando parezca que no encuentras la salida, siempre mira hacia arriba. Gracias al mapa y esta táctica, no tendrás excesivos problemas para avanzar en este escenario. Alguna vez tendrás que ejecutar unos pocos saltos sobre el vacío, pero poco más. Acabarás por llegar a un gran pasillo sin suelo, con un abismo abajo y columnas con poleas a los lados. Salta de un bordillo a otro y verás a mitad de camino, abajo, una plataforma de madera. Desciende de un salto hacia ella, recoge la cantimplora y usa el gancho para llegar al extremo del pasillo. Sigue ascendiendo y llegarás al piso superior, donde te esperan los dos primeros jefazos de este nivel: **Kagura** y **Ganda**. Olvídate de este último y concentra todos tus ataques en **Kagura** (**Ganda** se regenera continuamente). Entre otras habilidades mágicas, **Kagura** es capaz de teletransportarse y dejarte aturdido en el momento más inoportuno. En cuanto dejes a los dos fuera de combate, aparecerá en escena un nuevo jefe, **Tatsumaru** (otra herencia de *Tenchu 2*). Además de su frenético y letal *combo* de puñetazos y patadas, te obsequiará con unas cuantas granadas que mandarán al traste tu barra de energía en cuestión de segundos. Evítale hasta que se detenga para decir «bravuconadas» y en ese preciso momento ataca con tu mejor golpe.

MISIÓN 9:
¡Mata al malévolo Tenrai!
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo

Demonios y *ninjas* femeninos guardan las primeras cuevas que componen este escenario, consistente en múltiples alturas y muchos puentes de madera. Asciende por las escalinatas de piedra y verás unos cuantos cañones. Eso significa que estás en el buen camino. En la segunda sala con cañones podrás apreciar, si miras arriba, que se levanta un puente de piedra. Usa el gancho para llegar a él. En el camino te esperarán algunos maestros de artes marciales. Tras pasar por una tercera sala de cañones verás cómo a gran altura por debajo de tu posición hay una torre de vigilancia con una *ninja* encima. Salta, mátala y continúa hasta llegar a un corredor dominado por unas mastodónticas columnas confeccionadas con toscos bloques de piedra.

Si optaste por utilizar la espada *Shichishito* para reparar tu *katana* en la sexta misión, verás una secuencia diferente antes de enfrentarte, una vez más, a **Onikage**. El muy perro, además de ser una máquina de propinar palizas, tirará de cantimplora en cuanto le dejes algo de cancha, así que no detengas el baile de tu *katana*.

MISIÓN 10:
¡Mata al malévolo Tenrai! (Toma 2)
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo

Demonios y maestros de artes marciales serán tus primeras víctimas en este nivel, el último del juego. Que las paredes, decoradas con restos humanos, no te distraigan de tu objetivo principal. Llegarás a una sala con dos posibles salidas. Al fondo, verás un pozo y tras él un enemigo. A la derecha, dos plataformas fácilmente alcanzables con el gancho. La decisión es tuya. Esta última ruta requiere un buen dominio del gancho, pero es bastante más fiable que la



6 5 TENCHU: LA IRA DEL CIELO

otra, demasiado pródiga en fosos. Con algo de habilidad, acabarás llegando a una habitación decorada con cantosos idiogramas de color naranja y, un poco más adelante, segmentos de un puente suspendido del techo mediante cadenas. Tras la gigantesca valla de madera, en la pared izquierda hay una puerta que te llevará, después de atravesar unos pasillos tibiamente iluminados, al enfrentamiento final con **Tenrai**.

Tenrai puede teletransportarse y utilizar su báculo tanto para lanzar hechizos como para cascar a sus enemigos. Cuando **Tenrai** se transforme, la mecánica de ataque se simplificará al máximo. O él o tú. Se acabaron las tácticas y las tonterías.



AYAME

MISIÓN 1:
¡Rescata a las muchachas de la aldea!
Habilidad especial a conseguir: Patada volvereta

El bosque de bambú que deberá atravesar **Ayame** en esta primera misión es muy parecido al que atravesó **Rikimaru** en la séptima misión. Pero esta vez no encontrarás muñecos hechizados ni demonios, sino unos cuantos samurais y algunos perros. Salvo un par de fosos, no tendrás pérdida hasta llegar al caserón donde se encuentra **Tenrai**. La técnica para acabar con él no varía tampoco demasiado. Tendrás la ventaja añadida, respecto a la fase protagonizada por **Rikimaru**, de no estar limitado por las paredes de una habitación. Podrás moverte libremente por el suelo nevado para atacar en el momento preciso al pistolero **Tenrai**.

MISIÓN 2:
¡Ejecuta al mercader malvado!
Habilidad especial a conseguir: Bloqueo Ninjutsu

De nuevo, esta misión no presenta casi ningún cambio respecto a la protagonizada por **Rikimaru**. Dentro del pasadizo que abrirás con la llave, encontrarás un guardia más en lugar de la *Geisha*. Para llegar hasta el dueño de la casa, la ruta a seguir es la misma: fachada Este de la casa, localiza el pasillo alto con el gato y trepa con ayuda del gancho. La pelea con **Nasu** será idéntica, salvo que ahora no cuenta con **Tenrai** para ayudarle. Eso sí, tras matar a **Nasu** tendrás que volver tras tus pasos hacia la salida para dar por terminada esta misión.

MISIÓN 3:
¡Asesina al traidor Hamada!
Habilidad especial a conseguir: Visión Ninja

Los *ninjas* han invadido el castillo de **Lord Gohda**, pero a diferencia de lo sucedido con **Rikimaru**, esta vez no tendrás ninguna limitación a la hora de matar enemigos, y de hecho la ruta a seguir es la misma. Busca el patio y repta por debajo de los pilares. Encontrarás algunas *ninjas* femeninas antes de llegar a la habitación dorada, donde te espera el traidor para recibir su castigo. Que no te engañe su cómico aspecto, **Hamada** es un verdadero diablo manejando la espada. Cuando veas que coge carrerilla, esquiva su embestida con un salto o liquidará la mitad de tu barra de energía de una sola estocada.

MISIÓN 4:
¡Recupera los cuchillos Yoto!
Habilidad especial a conseguir: Combo Garfio

Al contrario que **Rikimaru**, **Ayame** no necesitará la espada *Muramasa*, y por lo tanto no tendrás que estar pendiente de la continua pérdida de energía. Pero por el contrario, no podrá matar a ningún zombi, sólo esquivarlos. A los *ninjas* sí podrá liquidarlos. Tu objetivo en esta misión es destruir los sellos de piedra para despejar el camino a nuevas porciones del escenario. Las podrás localizar gracias al mapa (pulsando SELECT). Además son muy fáciles de detectar gracias a las luces rojas que las rodean. La primera es fácil de encontrar, la segunda se esconde en uno de los túneles. La tercera reposa en las faldas de una montaña. La cuarta la hallarás también en el exterior, mientras desciendes una pequeña cuesta, tras sortear más túneles. Tras destruir la quinta, los cuchillos *Yoto* serán tuyos. Al igual que la *Muramasa*, los cuchillos irán agotando tu barra de energía a cada segundo. Dado que no hay zombis en las proximidades, tendrás que ser muy veloz para derribar al gigante decapitado que ejerce de jefazo final en esta misión. El tipo es muy lento, pero si te alcanza uno de sus golpes, serás historia.

MISIÓN 5:
¡Dirígete a la Casa Roja de Zennosuke!
Habilidad especial a conseguir: Pegarse al techo

La principal dificultad que plantea este nivel es la gran cantidad de civiles que pululan por las calles. Además los *ninjas* vigilan toda la zona desde los tejados. En la falda de la montaña encontrarás un estrecho túnel por el que reptar hasta la siguiente área. Sortear el patio de los barriles gigantes, sin ser detectado por los *ninjas*, será una tarea casi imposible. Si cunde la alarma entre ellos, una buena solución es trepar a lo alto de un barril con el gancho y esperar pacientemente a que se calmen las cosas. La casa de **Zennosuke** no tiene pérdida: es la única con fachada roja de todo el pueblo. Si consigues eliminar al *ninja* que custodia la puerta, sólo te quedará combatir con **Tesshu**. Aunque más fuerte que **Ayame**, también es muchísimo más lento. Aprovecha esa desventaja para derrotarle, y no te fíes porque combata con las manos desnudas: en más de una ocasión recurrirá a la pistola que oculta bajo su kimono y con la que es capaz de destruir toda tu barra de vida de un sólo disparo. Cuando parecía que la misión llegaba a su fin, la irrupción de **Rikimaru** le añadirá un interés extra...

MISIÓN 6:
¡Escapa del castillo Amagai!
Habilidad especial a conseguir: Fingir muerte

Este nivel comienza a lo grande, combatiendo al **Dr. Kimaira** y su estrambótica marioneta. La mecánica para fulminar a ambos es la misma que utilizó **Rikimaru**. Cuando **Kimaira** empiece a rotar como una peonza, sal de su campo de acción a toda pastilla. Al morir, el doctor iniciará una cuenta atrás de 20 minutos antes de que todo el castillo se inunde de gas venenoso. Ése es el tiempo del que dispones para encontrar la salida o comprar un billete de ida para el otro barrio. La ruta a seguir es la inversa a la que utilizó **Rikimaru** en su quinta misión. No pierdas tu precioso tiempo luchando cara a cara con los enemigos: los que no puedas matar por sorpresa, déjalos atrás. Después de sortear las descomunales cuchillas del techo, tendrás que ajustar al máximo tu dominio del salto doble para evitar las ruedas dentadas. Después de pasar al lado del suelo con la trampa de fuego, tendrás que saltar a dos plantas superiores y, entre medias, matar uno de los pequeños robots de **Kimaira**. Elige el camino de la izquierda (el otro lleva a una muerte segura). Al acercarte a la habitación/trampa en la que llueven bombas del techo verás cómo una pesada puerta cae automáticamente. No podrás abrirla, pero sí saltar por encima de ella. Salta el foso y pégate a una de las paredes con la media circunferencia impresa a sus pies (la de enfrente, ▶

S u p e r g u í a

concretamente) para salir al otro lado. Desciende a la planta de abajo y comenzarás a ver el suelo de lava, señal inequívoca de que estás muy cerca de la salida. Cuando llegues a ella te encontrarás con **Rikimaru** y **Onikage**. En este punto se te planteará un dilema que afectará a algunas secuencias posteriores del juego: Combatir a **Onikage**, o dejar que **Rikimaru** se enfrente a él. Si optas por luchar con **Onikage**, la forma de destruirle es exactamente la misma de siempre. Aprovecha la agilidad de **Ayame** para sorprender a **Onikage** con series de cuatro y cinco ataques encadenados.

MISIÓN 7:
¡Recupera la Joya del Cielo!
Habilidad especial a conseguir: Patada a la pared

Al igual que la misión anterior, este nivel comienza con la pelea frente a un jefe final. En este caso, **Ganda**, el gigantón que atormentó a **Rikimaru** en su octava misión. Pero al no contar ahora con la ayuda de **Kagura**, **Ganda** será presa fácil de la agilidad de **Ayame**, eso si consigues mantenerla alejada del gran campo de acción del bastón de **Ganda**. Baja por el túnel y da buena cuenta de los dos monjes que saldrán a tu paso. La forma de entrar al templo es idéntica que la utilizada por **Rikimaru**. Usa el gancho para trepar a las vigas y verás una pequeña abertura por la que colarte. Acabarás por llegar a unas plataformas de madera bastante familiares, construidas sobre un gran abismo. Al otro lado podrás divisar un oso. Tendrás que matarle por la espalda. En lugar de seguir por el tunel iluminado por velas (que te conducirá justo al lado contrario del templo), usa el gancho para trepar de viga en viga y entra por la puerta esculpida en la montaña. Aunque creas que no hay salida, un simple vistazo hacia arriba te mostrará el camino. Llegarás a un abismo con una plataforma suspendida en un plano inferior, y un entramado de madera a la izquierda. Salta de uno al otro y entra por la puerta de la derecha. Verás un pasillo sin suelo. La única forma de atravesarlo es saltar de un lado a otro, recurriendo al gancho. A mitad de camino verás abajo una plataforma. Utilízala para alcanzar, gracias al gancho, el final del pasillo. Trepa a lo más alto de la columna para atravesarla y usa el gancho con las vigas para alcanzar un plano superior, donde encontrarás unas puertas pintadas de rojo. Llegarás por fin a la estatua de **Buda**, pero tendrás que trepar como una mona por los andamios de madera para alcanzar la cabeza de la estatua. El reencuentro con **Tatsumaru** marcará el fin de esta misión.

MISIÓN 8:
¡Rescata al consejero Sekiya!
Habilidad especial a conseguir: Control mental Ninja

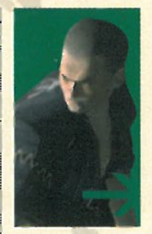
Bienvenidos al infierno de las cuevas de piedra caliza. No te molestes en regresar a la catarata en la que **Rikimaru** inició su visita a estas cuevas: no hay nada en ellas que merezca la pena, salvo unos cuantos enemigos. Por lo demás, la ruta a seguir es exactamente la misma que en la tercera misión de **Rikimaru**. En lugar de buscar la ruta de abajo, tras el pasadizo de la izquierda, y arriesgarse a los imposibles saltos de los acantilados, nada más llegar a la cueva grande mira hacia arriba, cerca de la pared Este. Podrás alcanzar la planta superior con el gancho. Para una explicación mas detallada, te recomiendo leer el segmento de esta guía dedicado a la tercera misión de **Rikimaru**.
Llegarás a donde tienen cautivo a **Sekiya**. Éste te desvelará que el túnel que lleva a la isla está bloqueado por un muro de piedras.
Necesitas encontrar una caja de explosivos para volarlo. La podrás encontrar en una de las celdas de la prisión. Su localización está marcada en el mapa con un círculo rojo (pulsa SELECT para verlo), el sitio donde activarlos viene marcado por una cruz. No tiene pérdida posible. Sitúa los explosivos frente a la roca y sal de allí a toda velocidad antes de que la onda expansiva te alcance. Entra por el túnel recién abierto, y...
El duelo frente a **Kagura** es muy parecido al que tuvo que superar **Rikimaru** en la octava misión, sólo que **Kagura** ya no tiene a **Ganda** para protegerla sino a un gigantesco lobo no menos peligroso. La táctica debe ser la misma. Pasa soberanamente del lobo y dedícate en cuerpo y alma a castigar a **Kagura**, la cual será capaz de fulminar más del 50% de tu energía con un solo golpe de magia.

MISIÓN 9:
¡Mata al malévolo Tenrai!
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo

La única diferencia de esta misión respecto a la novena fase de **Rikimaru** es la aparición de demonios escupefuego que no podrás matar. Por lo demás ambas misiones son idénticas, por lo que te remito a la guía de **Rikimaru** para llegar al final, pasando por las salas de los cañones, etc. Al final del corredor con columnas de piedra te espera **Tatsumaru**.

MISIÓN 10:
¡Mata al malévolo Tenrai! (Toma 2)
Habilidad especial a conseguir: Ira del Cielo

Antes de empezar la misión, selecciona los cuchillos *Yoto*, ya que te esperan unos cuantos zombis imposibles de matar con armas convencionales. Por lo demás, esta misión es idéntica a la de **Rikimaru**. De nuevo te recomiendo optar por usar el gancho con los pilares de piedra de la derecha, en lugar de tirar por el camino del fondo, infinitamente más complicado. Como sucedió con **Rikimaru**, al final del nivel te estará esperando **Tenrai**. Matarle, al menos la primera vez, no será muy complicado: sólo tienes que evitar sus magias y vigilar tu espalda cada vez que se teletransporte. Incluso tras absorver las dos piedras mágicas, no te planteará excesivos problemas.



TESSHU

MISIÓN 1:
¡Mata a Nasu y Echigoya!

El mapeado es el mismo que en el caso de **Rikimaru** y **Ayame**, sólo que se ha aumentado el número de guardias. A diferencia de nuestra pareja de *ninjas* favoritos, **Tesshu** debe recopilar dinero a lo largo de las misiones para adquirir *items*. Por lo tanto no desprecies la pasta que sueltan los cadáveres de tus víctimas. Esta vez no tendrás necesidad de buscar la llave entre los guardias borrachos. Ni están ellos, ni la puerta del pasadizo está cerrada. En cambio, la puerta que conduce al desván sí esta cerrada en esta ocasión, y la llave la tiene **Echigoya**. Para encontrarle hay diversas rutas, pero la más directa es tomar la entrada principal del edificio más grande y entrar por la puerta de la derecha. Con la llave en tu poder, sólo tienes que repetir la misma ruta que hiciste con **Rikimaru** y **Ayame** (la habitación con el gato). Por desgracia, **Rikimaru** se te habrá adelantado en tus intenciones de matar a **Nasu**.

MISIÓN 2:
¡Dale una lección a Rikimaru!

Tesshu comienza la misión en el patio del castillo de



6 5 TENCHU: LA IRA DEL CIELO

Lord Gohda, justo debajo de los pilares bajo los que tuviste que reptar cuando controlaste a los dos personajes principales. Deberás hacer lo mismo con **Tesshu**, con el objetivo de alcanzar la segunda planta. Utiliza el mapa (pulsando SELECT) para localizar a **Rikimaru**. Aunque el duelo será muy desigual (**Rikimaru** es mucho más ágil y utiliza una espada), si explotas bien la habilidad de **Tesshu** para cubrirse, no tendrás problemas para superar esta misión.

MISIÓN 3: ¡Reúnete con Senkichi en la cascada!

Al igual que sucedía con **Ayame**, esta fase comenzarás directamente combatiendo a **Ganda**. Espera a que te dirija un ataque, esquívalo y obséquiale con una combinación de golpes. Con **Ganda** muerto, tu misión continúa desde la misma cabeza del **Buda**.Tu objetivo: la cascada. No tendrás necesidad ni de descender del andamio. Frente a tí verás una puerta que podrás alcanzar con ayuda del gancho. En el exterior te las tendrás que ver con un monje y un oso. Verás un pozo abierto: entra por él, mata al monje y repta por la pequeña abertura escavada en la pared. Llegarás a un corredor sin fondo. La siguiente maniobra requiere algo de habilidad y sangre fría. Tu objetivo es llegar justo encima de tu posión: Usa el gancho para llegar a lo más alto de una de las paredes, y desde allí a la parte superior de donde te encontrabas antes. Sigue el pasillo y gira a la izquierda. Déjate caer y verás una sala con un montón de columnas y un frágil puente de madera, inacabado, con una puerta esculpida al otro lado del abismo. Ésa es la salida a esta corta, pero intensa, misión.

MISIÓN 4: Escapa de la caverna de la piedra caliza

Comenzarás este nivel en un lugar bastante familiar: las celdas de la cueva de piedra caliza. Escapar ha sido fácil, pero no lo será tanto recuperar todos los *items* que te han sustraído antes de arrojarte a la celda. Éstos los podrás encontrar en forma de puntos rojos en el mapa (pulsa SELECT). Sobre todo, recupera la llave. El mapeado de este nivel, aunque es idéntico al de las misiones de la cueva de **Rikimaru** y **Ayame**, es mucho más pequeño. La salida está en el mismo punto en que **Ayame** depositó la bomba.

MISIÓN 5: ¡Dirígete a la casa del cementerio!

Al contrario de lo que sucedía con **Rikimaru** y **Ayame**, **Tesshu** encontrará el cementerio libre de zombis, aunque no de zombis y *ninjas*. El punto de partida es el mismo que en la misión de **Ayame**. Corretea entre las tumbas hasta entrar en la mina (la del pasillo anegado de sangre, ¿recuerdas?). Crúzala entera hasta salir al exterior y continúa hasta llegar a la cruz marcada en el mapa. No te encontrarás ni jefazos ni caídas al abismo: será un placentero paseo entre túneles, lápidas y colinas, animado por algunos enemigos.

MISIÓN 6: ¡Vuelve con Zennosuke!

Tendrás que recorrer la ciudad de los *Ronin* en la dirección contraria a lo recorrido por **Rikimaru** y **Ayame** en sus respectivas misiones.Visita la casa del jefe de **Tesshu** y serás testigo de una de las secuencias más alucinantes de todo el juego. Luego ya sólo te quedará atravesar las sucesivas áreas que componen la ciudad, ya sea pasando desapercibido como desatando una carnicería entre samuais y *ninjas*. La última zona de la ciudad estará extrañamente desierta, sólo encontrarás a **Jinnai Ukyo**, el causante de todas tus desgracias. A pesar del peculiar aspecto que le otorga la panera que adorna su cabeza, **Jinnai Ukyo** es un verdadero hueso. Durante los breves segundos en los que desenvainará su espada, causará verdaderos destrozos en tu barra de energía. Y lo peor está por llegar. Cuando creas que todo ha acabado, entrará en acción el hermano gemelo de **Ukkyo**, **Jinnai Sakyo**. Su ataque de espada es más mortífero que el de su hermano, pero su barra de energía es considerablemente menor. Usa con él todos los *items* que te queden (bombas, veneno, pistola), porque vencerle significa haber llegado al final del juego. **NEMESIS**



MISIÓN EXTRA: A TRAVÉS DEL PORTAL

Esta misión *Bonus* protagonizada por **Rikimaru** sólo estará disponible en el menú principal tras haber completado todas las misiones de los tres personajes. En ella, **Rikimaru** viaja nada menos que hasta la época actual, para asesinar al presidente de una corporación farmacéutica. Es con lejos, la fase más espectacular de todo el juego. A cambio, el nivel de dificultad se dispara, ya que los samurais y *ninjas* han dejado paso a obesos guardias de seguridad armados con armas de fuego.

Sube las escaleras, mata al primer guardia y entra al edificio de la izquierda. Evita las escaleras, no conducen a ningún sitio, e inspecciona detrás de las grandes tuberías de atrás. Allí está la puerta de salida. Salta a la planta de abajo desde el puente y usa el bordillo para atravesar la valla. Cerca de las tuberías de arriba encontrarás un pequeño respiradero que te llevará al *parking*. Allí te esperan nada menos que tres guardias, dos de ellos con armas de fuego. Pasa de ellos y usa el gancho para trepar arriba, donde hallarás un nuevo conducto de ventilación. Usa el ascensor y entra en el despacho para enfrentarte a tu objetivo: el presidente de la corporación. Con 250 puntos de energía, una afilada *katana* y un familiar brillo en los ojos, este ejecutivo es una máquina de «lonchear», aunque no es invulnerable. Detendrá la mayoría de tus *combos*, pero se comerá más de un espadazo. No desfallezcas y procura que no te coja del pescuezo. Finalizar con éxito esta misión tiene una gran recompensa: una preciosa secuencia de vídeo protagonizada por **Rikimaru** y **Ayame**.

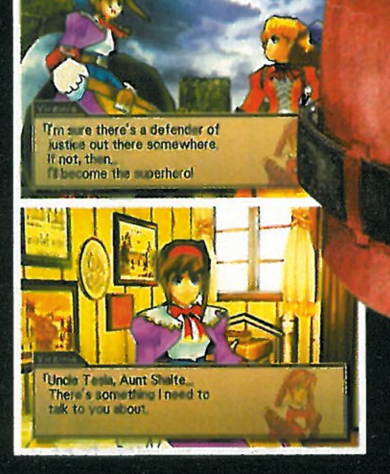
supertrucos

[PS2]

WILD ARMS 3

Canción de introducción japonesa original

En la conversión PAL que ha llegado hasta nuestras fronteras de este genial juego de rol por turnos se ha sustituido la melodía original que suena en la pantalla de presentación por otra americana bastante menos atractiva. Si quieres escuchar la genial composición original, ésto es lo que tienes que hacer. Miestras el juego está cargando, presiona simultáneamente L2, R2, L1, R1, Triángulo, Círculo, Cuadrado y X.



SPONGEBOB SQUAREPANTS

Selección de nivel

Presiona *Start* para pausar el juego. Acto seguido pulsa y mantén pulsados L1, R2, Cuadrado y Círculo (en este orden) para que aparezca el nivel en el que estás jugando en la parte superior de la pantalla. Presiona L1 para elegir un nuevo nivel, y luego *Select* para saltar a la fase seleccionada.

GHOST RECON

Todas las misiones

Presiona X, L2, Triángulo, R2, *Select* en la pantalla de título para desbloquear todas las misiones del modo Campaña.

Todas las funciones especiales

Presiona L1, L2, R1, R2, X, *Select* en la pantalla de presentación.

Invencibilidad

Empieza una misión y pausa el juego. Pulsa L1, R2, L2, R1 para volverte invulnerable.

EVOLUTION SKATEBOARDING

Todos los patinadores

El simulador de *skateboarding* de **Konami** esconde un buen número de personajes secretos que son inaccesibles hasta que llevas un buen porcentaje del juego desbloqueado. Para poder seleccionar a cualquiera de ellos desde el primer momento, haz lo siguiente. En la pantalla de selección de patinador presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo.

Selección de nivel

Si lo que quieres es poder comenzar directamente en cualquiera de los niveles introduce esta combinación en la pantalla donde seleccionas fase: L2, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba.



LAS SUPERNENAS

Incremento del 30% en la salud

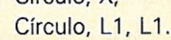
Presiona L1, L2, L1, Cuadrado, R2, R1, R2 durante el transcurso de una fase.

Incremento del 100% de la salud

Para reponer tu vida al máximo presiona L2, R1, R2, L1, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, R2, L1, L2, R1.

Extra Chemical X Bottle

Mientras estés jugando una misión presiona la siguiente combinación de botones: X, X, Círculo, X, Círculo, L1, L1, X, X, Círculo, X, Círculo, L1, L1.





supertrucos

PRIMAL [PS2]





Para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, en el menú principal mantén pulsados durante cinco segundos L1, R1, L2 y R2. Introduce el código y pulsa cuadrado para activarlo.

Invulnerabilidad
Introduce DEMONISE como código en la pantalla de trucos.

Escenas de Solum
Introduce SNOWFLIGHT como código en la pantalla de trucos.

Escenas de Aquis
Introduce CHARYBDIS como código en la pantalla de trucos.

Escenas de Aetha
Introduce FLINTLOCK como código en la pantalla de trucos.

Escenas de Volca
Introduce SUNSTONE como código en la pantalla de trucos.

Galería del Tarot
Introduce ARCANUM como código en la pantalla de trucos.

Muertes rápidas
Introduce MORTIFIC como código en la pantalla de trucos.

Bonus A
Introduce SEABREEZE como código en la pantalla de trucos.

Bonus B
Introduce como código AURORA en la pantalla de trucos.

Bonus C
Introduce como código PSYCHOSIS en la pantalla de trucos.

RED FACTION 2

Selección de nivel
Introduce Negro, Y, X, Blanco, Y, Negro, X, X en la pantalla de trucos.

Súper vida
Introduce X, X, Y, Blanco, Y, Blanco, Negro en la pantalla de trucos.

Munición infinita
Introduce Y, Blanco, X, Negro, Y, Negro, X, Blanco en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas
Introduce Negro, X, Negro, Y, X, Negro, X, Negro en la pantalla de trucos.

Rapid rails
Introduce Negro, Y, Negro, Y, X, X, Blanco, Blanco en la pantalla de trucos.

Granadas saltarinas
Introduce Negro, Negro, Negro, Negro, Negro, Negro, Negro, Negro en la pantalla de trucos.

Modo gordo
Introduce Negro, Negro, Negro, Negro, Blanco, X, Negro, Negro en la pantalla de trucos.

Selección de nivel
Introduce X, Y, A, B, Y, X, A, A en la pantalla de trucos.

Súper vida
Introduce A, A, Y, B, Y, B, X en la pantalla de trucos.

Munición infinita
Introduce Y, B, A, X, Y, X, A, B en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas
Introduce X, A, X, Y, A, X, A, Y en la pantalla de trucos.

Rapid rails
Introduce X, Y, X, Y, A, A, B, B en la pantalla de trucos.

Granadas saltarinas
Introduce X, X, X, X, X, X, X, X en la pantalla de trucos.

Modo gordo
Introduce X, X, X, X, B, A, X, X en la pantalla de trucos.

Muertos vivientes
Introduce A, A, A, A, A, A, A, A en la pantalla de trucos.

X-MEN 2: L.V.D.L.

Todos los trajes
En el menú principal pulsa X, L, X, L, X, X, L, R.

Todos los vídeos
En el menú principal pulsa X, L, X, L, X, X, R, L.

Todos los niveles
En el menú principal pulsa X, L, X, L, X, L, L, R.

Menú de trucos
En el menú principal pulsa X, X, L, L, L, L, X, X, L, R, L, R.

Todos los vídeos
En el menú principal pulsa Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R1+R2.

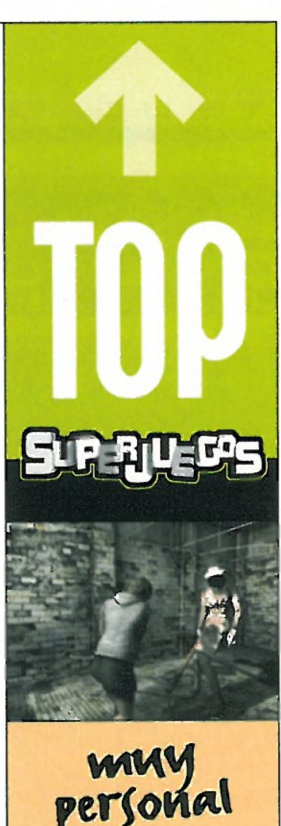
Todos los niveles
En el menú principal pulsa Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, L1+R1.

Menú de trucos
En el menú principal pulsa Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, L1+L2+R1+R2.






PLAYSTATION 2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · GAMECUBE





PLAYSTATION 2

01> Silent Hill 3
Survival Horror ■ Konami

02> GTA Vice City
Aventura ■ Rockstar

03> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft

04> Primal
Aventura ■ Sony C.E.

05> Los Sims
Simulador ■ EA Games

06> Devil May Cry 2
Beat'em-up ■ Capcom

07> Moto GP 3
Conducción ■ Namco-Sony C.E.

08> Rygar
Acción-Aventura ■ Tecmo

09> Vexx
Plataformas ■ Acclaim

10> Tenchu La Ira Del Cielo
Aventura ■ Activision



XBOX

01> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> M.G.S. 2 Substance
T.E.A. ■ Konami

03> DOA X.B. Volleyball
Deportivo ■ Tecmo

04> Los Sims
Simulador ■ EA Games

05> Dead To Rights
Shoot'em-up ■ Namco

06> Vexx
Plataformas ■ Acclaim

07> Panzer Dragon Orta
Shoot'em-up ■ Sega

08> Shen Mue II
F.R.E.E. ■ Sega-Microsoft

09> Steel Battalion
Simulador ■ Capcom

10> Indiana Jones Y La...
Aventura ■ LucasArts



GAMECUBE

01> The Legend Of Zelda: The Wind Waker
Action RPG ■ Nintendo

02> Metroid Prime
Aventura ■ Nintendo

03> Resident Evil Zero
Survival Horror ■ Capcom

04> Los Sims
Simulador ■ EA Games

05> Mario Party 4
Tablero ■ Nintendo

06> Ikaruga
Shoot'em-up ■ Infogrames

07> Super Mario Sunshine
Paltaformas ■ Nintendo

08> Vexx
Plataformas ■ Acclaim

09> Phantasy Star On-line
RPG ■ Sega-Infogrames

10> Mortal Kombat D.A.
Beat'em-up ■ Midway



GBA

01> The Legend Of Zelda
Action RPG ■ Nintendo

02> Yoshi's Island: SMA 3
Plataformas ■ Nintendo

03> Metroid Fusion
Acción ■ Nintendo

04> Bruce Lee: ROTL
Beat'em-up ■ Vivendi Universal

05> Rayman 3
Plataformas ■ Ubi Soft




PSone

01> Final Fantasy Origins
RPG ■ Infogrames-Squaresoft

02> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E.

03> FIFA Football 2003
Deportivo ■ EA Sports

04> Harry Potter Y La...
Aventura ■ E.A Games

05> El Planeta Del Tesoro
Plataformas ■ Sony C.E.




JAPÓN

01> Final Fantasy X-2
RPG ■ Squaresoft (PS2)

02> Star Ocean: Till...
RPG ■ Enix (PS2)

03> Soul Calibur 2
Beat'em-up ■ Namco (PS2-GC-Xbox)

04> Arc The Lad: TOTS
RPG ■ Sony C.E.

05> Made In Wario
Arcade ■ Nintendo (GBA)

muy personal

The Elf

SILENT HILL 3
La pesadilla jugable de Konami regresa para proporcionarnos la experiencia más aterradora. El opresivo ambiente, un argumento aún más elaborado y la magistral banda sonora no os permitirán conciliar el sueño a partir del mes de mayo...

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Driver 3
Conducción ■ Infogrames (PS2-XBOX)

02> Jak II: Renegade
Plataformas ■ Sony C.E. (PlayStation 2)

03> Final Fantasy XII
RPG ■ Squaresoft (PlayStation 2)

04> Bio Hazard 4
Survival Horror ■ Capcom (GameCube)

05> Enter The Matrix
Aventura ■ Infogrames (PS2-GAMECUBE-XBOX)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1 Splinter Cell
2 Los Sims
3 Grand Theft Auto Vice City
4 Tenchu: La Ira Del Cielo
5 Pro Evolution Soccer 2

XBOX
1 Metal Gear Solid 2: Substance
2 The Thing
3 DOA Xtreme Beach Volleyball
4 El Señor De..: Las Dos Torres
5 Project Gotham Racing

GAMECUBE
1 Resident Evil Zero
2 Metroid Prime
3 Phantasy Star OnLine
4 El Señor De..: Las Dos Torres
5 Rayman 3

GAME BOY ADVANCE
1 The Legend Of Zelda: A Link...
2 Super Street Fighter Turbo...
3 Final Fight One
4 Rayman 3
5 Golden Sun

PSONE
1 Final Fantasy Origins
2 Metal Gear Solid Band
3 The Dukes Of Hazzard 2
4 FIFA Football 2003
5 F1 Racing Championship





DISPONIBLE A PARTIR DEL 3 DE MAYO

GAME CUBE FLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO



GAME CUBE NEGRA
+ METROID FUSION
+ PLACA DECORATIVA
+ GUÍA DVD DEL JUEGO de REGALO

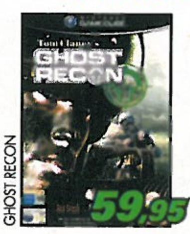


COMPRA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO















METROID FUSION + GUÍA DVD del Juego de REGALO









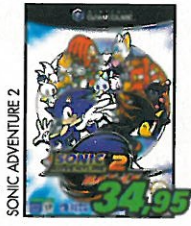


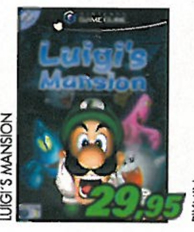




COMPRA VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO













VIRTU STRIKER 3 29,95

GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE PLATINUM





THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS

















* Cupón descuento 50 € en la compra de tu GAME CUBE al adquirir tu GAME BOY ADVANCE SP

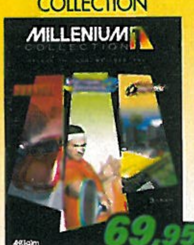
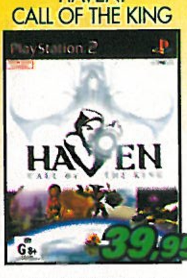
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidos hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es



¡PRECIOS IMPOSIBLES!

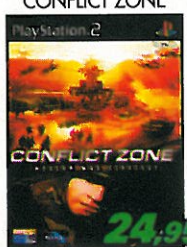
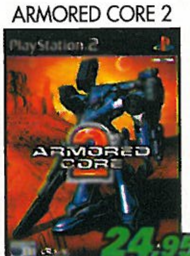
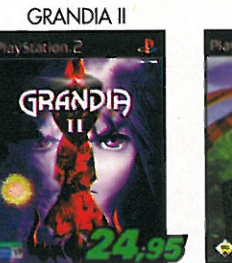


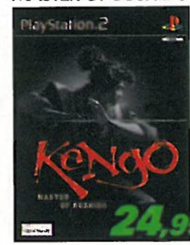



- MILLENIUM COLLECTION — 69,95
- HAVEN: CALL OF THE KING — 39,95
- GTA III — 34,95
- FINAL FANTASY X — 29,95
- G. T. CONCEPT 2002 TOKIO-GENEVA — 29,95
- 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO — 29,95
- SPIDERMAN — 29,95

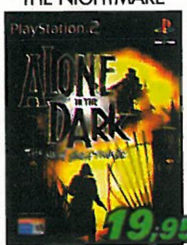


- PRO EVOLUTION SOCCER — 29,95
- NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 — 29,95
- TY: EL TIGRE DE TAZMANIA — 29,95
- SEGA SOCCER SLAM — 29,95
- TUROK EVOLUTION — 29,95
- V-RALLY 3 — 29,95
- STUNTMAN — 29,95

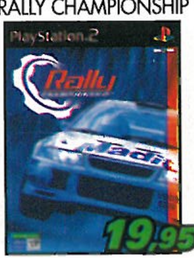







- REDCARD — 24,95
- CONFLICT ZONE — 24,95
- ARMORED CORE 2 — 24,95
- GRANDIA II — 24,95
- EVERGRACE — 24,95
- ETERNAL RING — 24,95
- KENGO: MASTER OF BUSHIDO — 24,95









- ALONE IN THE DARK: THE NIGHTMARE — 19,95
- SPY HUNTER — 19,95
- CITY CRISIS — 19,95
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — 19,95
- RALLY CHAMPIONSHIP — 19,95
- RUMBLE RACING — 19,95
- JET ION GP — 17,95



CONSOLA PS One — 89,95





- CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + M. CARD — 24,95
- TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB — 14,95
- FINAL FANTASY ORIGINS — 29,95
- YU-GI-OH — 29,95
- F1 RACING CHAMPIONSHIP — 5,95
- THE DUKES OF HAZZARD 2 — 5,95







- E.T. EL EXTRATERRESTRE: MISION INTERPLANE — 11,95
- CASTLEVANIA CHRONICLES — 14,95
- GAUNTLET LEGENDS — 14,95
- METAL GEAR SOLID — 14,95
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — 14,95
- PRO EVOLUTION SOCCER — 14,95
- RAINBOW SIX: LONE WOLF — 14,95
- SHREK: TREASURE HUNT — 14,95

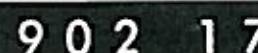








- LILO & STITCH P. EN EL PARAÍSO — 19,95
- PETER PAN: EN EL P. DE NUNCA JAMÁS — 19,95
- SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO — 19,95
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 29,95
- DRAGON BALL FINAL BOUT — 29,95
- DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 — 29,95
- FIFA FOOTBALL 2003 — 34,95
- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 39,95



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es



EXPERTOS EN VIDEOJUEGOS



CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + GHOST RECON + XBOX LIVE



COMPRA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS



CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + METAL GEAR SOLID SUBSTANCE



CONSOLA XBOX + HALO + SPLINTER CELL



COMPRA VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

XBOX LIVE STARTER KIT — 59,95



DOA XTREME BEACH VOLLEY — 59,95





ENTER THE MATRIX — 59,95



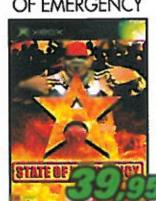
INDIANA JONES Y LA T. DEL EMPERADOR — 69,95



LOS SIMS — 69,95

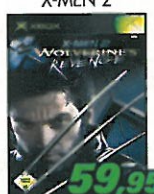


METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 64,95



STATE OF EMERGENCY — 39,95

X-MEN 2 — 59,95

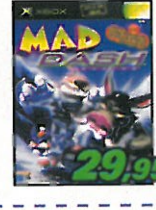


AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING — 29,95

DARK SUMMIT — 29,95



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA C. DEL ANILLO — 29,95



MAD DASH RACING — 29,95



PRISIONER OF WAR — 29,95



PROJECT GOTTHAM — 29,95



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER — 29,95



THE THING — 29,95



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SJ

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €
IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-05-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet **www.centromail.es**

CENTRO MAIL

INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

CÓRDOBA



C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N
TEL.: 957 273 331

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDIA KM. 11

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16

VÉLEZ-MÁLAGA



C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARON
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 965 114 186

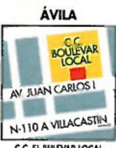
ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTOGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ÁVILA



C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón

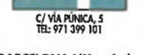


C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RIO DE ORO, 3
TEL: 985 151 242

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma





C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA (Glòries)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Sant Andreu)
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA (Selva Mar)



C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona



C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.



C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa



C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvor Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES



AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando



C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL



C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRANEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril



C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián



AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN



PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario



C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN



AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

MADRID (Callao)



C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)





C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón



C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas



C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles







AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba



C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA



C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola



AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PALENCIA



C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA



C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo



C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA







C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCIA, S/N
TEL: 954 675 223

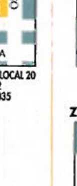
SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA



AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO



C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire



C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent



C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID





C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga



C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Yeti Simpaticón. Estoy de acuerdo contigo, invitarte a ti sería un suicidio económico. Repecto a **Nemesis**, comprendele... Que no te coja el telefono es por el infundado temor que le producen tus abrazos de oso. Yo creo que deberías hacer un favor a la humanidad e inmolarte ante los de tu pueblo. Tardarías en arder entero por lo menos una semana, sin duda una falla humana que entraría en el libro de los records. Animate, te apoyo.

Abel Granados. Bueno, la actualizacion de nuestra Web es ligera, aunque ofreceremos noticias y avances de contenidos. Si nos mandas una foto tuya vestido de faralaes durante la feria de abril, incluso puede que te coloquemos en portada. Como ves, te he publicado los dibujos. Manda más.

Vuelve el imbécil del fantasma Ché

Fordus alma de fuego. vía email

¿Qué tal, pútrido deshecho de vida humana?

Así me gusta, que me tengas el respeto que merezco.

Como sé que no te sobra espacio, seré breve y desagradable, como tus relaciones sexuales.

¿Eso te dijo tu novia? Pues mira que se fue contenta. La verdad es que es una santa. Hace y dice cualquier cosa para que no te sientas mal.

¿A qué vino eso del fantasma Ché? Soy de Utrera, qué incultura Dios mío.

Eres de donde a mí me de la gana. Eres el fantasma Ché y punto. Mira que te meto...

Yeti, somari..., hay un 80% de posibilidades de que sea más inteligente que tú. Si parecí más tonto de lo que soy se debe a la mutilación de mi carta.

Yo mutilé tu carta para que quedara a juego con tu entrepierna. Eso sí, reconocer tu simplismo te honra. Y mi epidídimo derecho tiene más luces que el Yeti y tú juntos.

*Saludo a la gente de **#charnego**, otro para **Paniagua** y pon mi email, que ya soy habitual. Te mando una foto para que la pongas en tu habitación.*

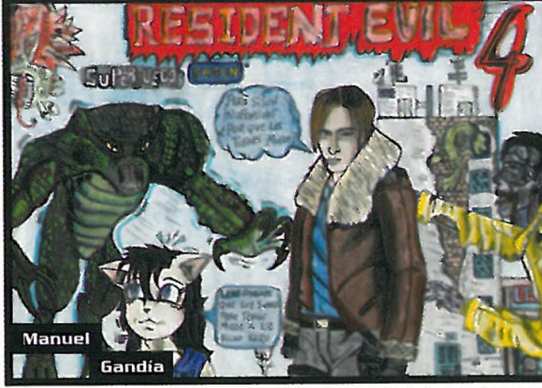
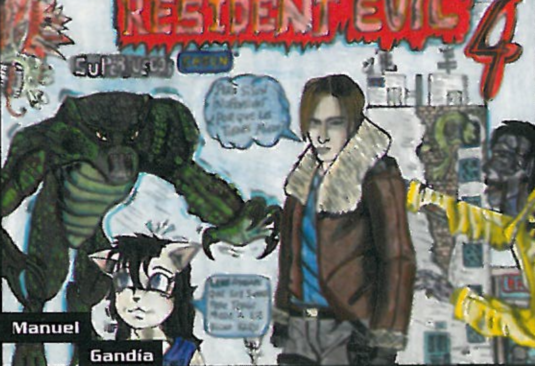
Por exigente, hasta la próxima carta no pongo tu email. Y eso de mandar fotos vestido de camarero del Ritz, pues no. Desde que la puse en mi habitación ya no entran mosquitos.



***@ustin** nos plasma en este dibujo el incidente que sufrió cuando, vestido de Dragqueen, fue agredido por un marinero portugués cuando intentó ligárselo.*



***Mr. Gandía** parece que se autorrepresenta en forma de caracol. Me abstengo de hacer chistes.*

***Manuel Gandía** nos da su visión del fenómeno Resident Evil 4. Por lo que parece, a él los bichos no le dan miedo. Estará acostumbrado a verse desnudo...*

***Abel Granados** por partida doble. Máximo y Link son sus modelos este mes. Os recuerdo su Web por si queréis pasaros a ver sus dibujos: **www.iespana.es/abelgranadosartweb**.*



TOP NECIO

1. **Jorge Riátrico** El escanista turbonegro acabado
2. **Toño Greppi** Feo, gordo, mal peinado... pero majete
3. **Yeti Simpaticón** Se lo come todo
4. **Manuel Gandía** El dibujante incansable
5. **Nemesis y la pitusa nintendera** Captúrame la vida, churri!

El mejor Hardware y Software

¿Quiere comprar una tarjeta gráfica y no sabe si decidirse por ATi o por nVidia? Gracias a nuestra comparativa de los 10 mejores modelos lo tendrá más fácil. Además, también podrá ver qué monitores TFT de 18 y 19 pulgadas son los más interesantes. Y si lo que quiere es comprarse un PC para trabajar en el campo de la imagen digital, le ofrecemos 8 modelos que no le defraudarán.
También disfrutará de software de autoedición, la mejor oferta de móviles del mercado presente y futuro, un informe sobre cómo personalizar su PC y todo lo que le rodea, y un primer contacto con el nuevo chipset de altas prestaciones de Intel; el 875.
Y si esto le parece poco, eche un vistazo al software que regalamos en los dos SuperCD que acompañan a PC PLUS. En ellos podrá encontrar una atractiva selección de programas completos, así como versiones de evaluación de aplicaciones y demos jugables de los títulos lúdicos más atractivas.





Así será el Juego en Red para PlayStation 2

El número de mayo de PlayStation 2 R.O. tiene como claro protagonista el futuro On-Line de la consola de Sony. Descubrirás todos los secretos para poder conectarte a partir de Junio a través del adaptador de banda ancha y jugar con usuarios de todo el mundo. También te mostramos con todo detalle los juegos que harán uso de esta prometedora función On-line. Como exclusiva especial te hemos preparado un primer contacto con el que está llamado a ser el mejor juego de plataformas de este año 2003, Jak II: Renegade, la esperada segunda parte de Jak & Daxter. Los otros reportajes estrella del mes vienen acompañados de franquicias tan prestigiosas como Onimusha y Futurama. Los que quieran conocer todas las novedades del mes tendrán un completo analisis de los mejores títulos, encabezados por un sobresaliente Silent Hill 3 y entre los que destacan con luz propia Splinter Cell, Moto GP 3, Rayman 3, Rygar o Midnight Club 2. Asimismo nuestro DVD-ROM viene con demos jugables del calibre de Splinter Cell, Rayman 3, Grand Prix Challenge, Dr. Muto, Zapper, The Mark Of Kri, Time Splitters 2, Wakeboarding Unleashed y War Of The Monsters.

Consiga impresionantes fotografías de paisajes

Aprenda a aprovechar al máximo la luz natural y a crear espectaculares efectos utilizando distintos tipos de filtros y lentes con el extenso tutorial que encontrará en el número de Mayo de DigitalCamera Magazine. Además, comparativas de programas para publicar sus álbumes fotográficos en Internet y flashes digitales, análisis de las últimas cámaras aparecidas en el mercado como la Sigma SD-9, la Olympus C-5050 Zoom, o la Minolta Dimage F300. Y de regalo, un CD-ROM con programas completos para PC y Mac, plug-ins, modelos 3D de las cámaras analizadas y mucho más. Y todo por sólo 4,25 euros.



Tales of Symphonia. Namco ha revelado los primeros detalles de la primera entrega de su saga de RPG Tales para GC, que aparecerá en Japón a finales de este año.



DBZ: Legacy of Goku II. Infogrames ha confirmado el desarrollo de la segunda entrega de las aventuras de Goku para GBA. El juego será similar al anterior y aparecerá en otoño.



Sega GT Online. La próxima entrega del simulador automovilístico de Sega para Xbox permitirá jugar On-line a través de *Xbox Live*. Hasta 6 jugadores podrán competir a través de la red.



Donkey Kong Country. Uno de los grandes clásicos de las plataformas para SNES será convertido próximamente a GBA en una versión que será calcada al original.



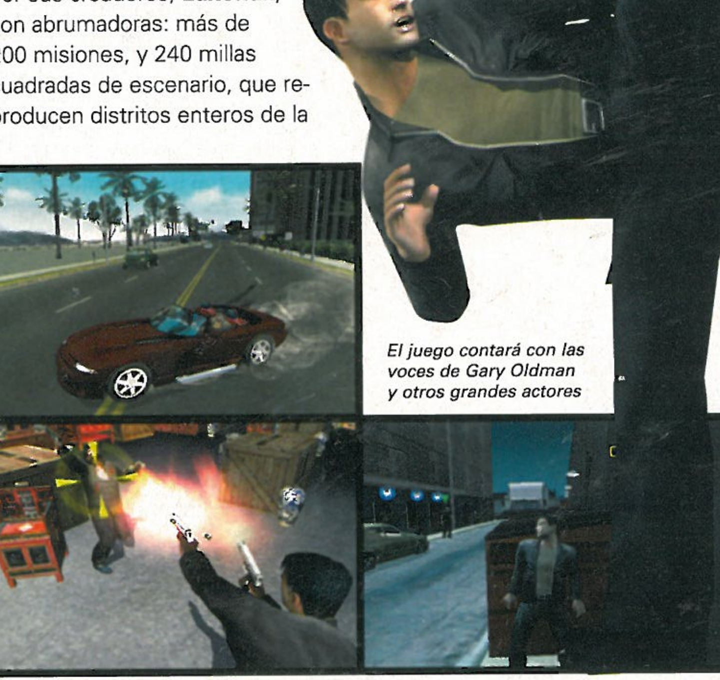
ULTIMA HORA

ACTIVISION

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

En el próximo número de **SuperJuegos** os hablaremos de la bomba que prepara **Activision** para después del verano: ***True Crime***. Acción sin límites, tanto a pie como a bordo de diferentes vehículos, con una mecánica muy semejante a *The Getaway*, pero trasladada a la ciudad de **Los Ángeles**. Las cifras suministradas por sus creadores, **Luxoflux**, son abrumadoras: más de 200 misiones, y 240 millas cuadradas de escenario, que reproducen distritos enteros de la ciudad reproducidos calle a calle a partir de fotos por satélite. Teniendo en cuenta que *Vice City* sólo ofrecía 30 millas cuadradas, podréis haceros una idea de las posibilidades de este juego, que aterrizará el próximo 19 de Septiembre.



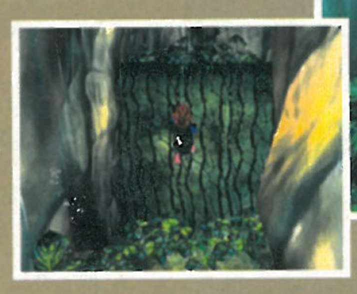


El juego contará con las voces de Gary Oldman y otros grandes actores

VIVENDI

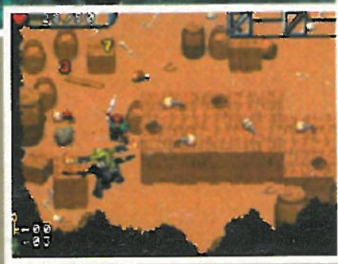
THE HOBBIT

En un reciente viaje a **Londres** fuimos testigos del avanzado estado de desarrollo en el que se encuentra la adaptación a videojuego de ***The Hobbit***, el preludio escrito por **Tolkien** antes de *El Señor De Los Anillos*. El juego, que está siendo programado por **Inevitable Entertainment**, aparecerá a finales de verano para **GameCube**, **PS2** y **GBA**. Se trata de una aventura en tercera persona con grandes dosis de combate y plataformas, donde controlaremos a **Bilbo**, tío de **Frodo**, en su aventura por recuperar el tesoro de los enanos.









*La versión para la portátil de **Nintendo** está siendo programada por **Saphire**. La perspectiva elegida es la aérea, y el desarrollo será muy fiel al de la obra literaria en que se basa.*

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº01. Splinter Cell



Nº02. Rayman 3: H.H.



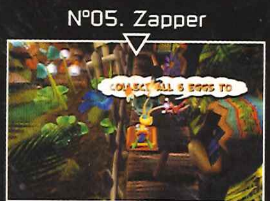
Nº03. Grand Prix Challenge



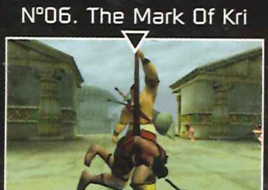
Nº04. Dr. Muto



Nº05. Zapper



Nº06. The Mark Of Kri



Nº07. Time Splitters 2



Nº08. Wakeboarding Unl.



Nº09. War Of The Monsters



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES







PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!